MAGAZINE
KAPPA
18
DICEMBRE 1993
LIRE 4.500
3x3 OCCHI
GUN SMITH CATS
Compiler
GUNDAM
0080
KC
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR
COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 18 - DICEMBRE 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico e Supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretarie di Redazione:
Francesca Capoccia
Serena Varani
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Simona Stanzani, il Kappa

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

Gundam 0080 - La Federazione terrestre sta preparando un nuovissimo Gundam, l'RX-78 NT1 "Alex"; il principato di Zion non vede la cosa di buon occhio, e invia un commando appartenente ai servizi segreti a sabotare il prototipo. Il caso vuole che Bernie, il più giovane del gruppo, venga riconosciuto dal piccolo Al Izuruha, un abitante della colonia Side 6, il quale lo segue fino alla base segreta del commando. Ma Al è un appassionato di mobile-suit, e quando il comandante del gruppo di Zion finge di reclutarlo nei servizi segreti, decide di aiutare Bernie a trovare la fabbrica segreta in cui la Federazione sta preparando il nuovo Gundam. Quello che Al non sa, è che il collaudatore del nuovo mobile-suit federale è... la sua amica Christina!
3x3 Occhi - Pai è l'ultima esponente della tribù himalayana dei triclopi, un popolo di creature dotate di un terzo occhio che conferisce loro poteri inimmaginabili; Yakumo è stato salvato dalla morte da Pai, che ne ha assorbito l'anima, facendolo però diventare un "Wu", un essere immortale con il compito di proteggerla. In seguito allo scontro con un altro Wu (appartenente al Demone Sovrano), Pai scompare e perde la memoria. Yakumo la ritrova dopo diversi anni, e cerca di aiutarla a ricordare il suo passato, ma alcuni strani eventi rendono la sua missione più che problematica...
Compiler- I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. I loro poteri derivano da una serie di dischetti magnetici che - se inseriti nel cranio - conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un'errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. Nel frattempo, Nachi resta coinvolto in una folle gara notturna sull'autostrada metropolitana per decidere se siano migliori le auto giapponesi o quelle straniere, e i suoi rivali sono veri campioni: la Rossa Leggendaria - una misteriosa auto temuta da tutti - e Tiger Ichimonji, un nippo-americano che pretende, in caso di vittoria, di appropriarsi della tenera Assembler. Seguendo di nascosto Nachi, Compiler scopre quanto sta accadendo, e trovando la situazione piuttosto divertente decide di metterci uno zampino...
Gun Smith Cats - Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e si divertono a giocare con bombe ed esplosivi. La loro seconda attività, però, è ben più redditizia: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie!

Kappa boys

KAPPA MAGAZINE
Numero diciotto
IN QUESTO NUMERO:

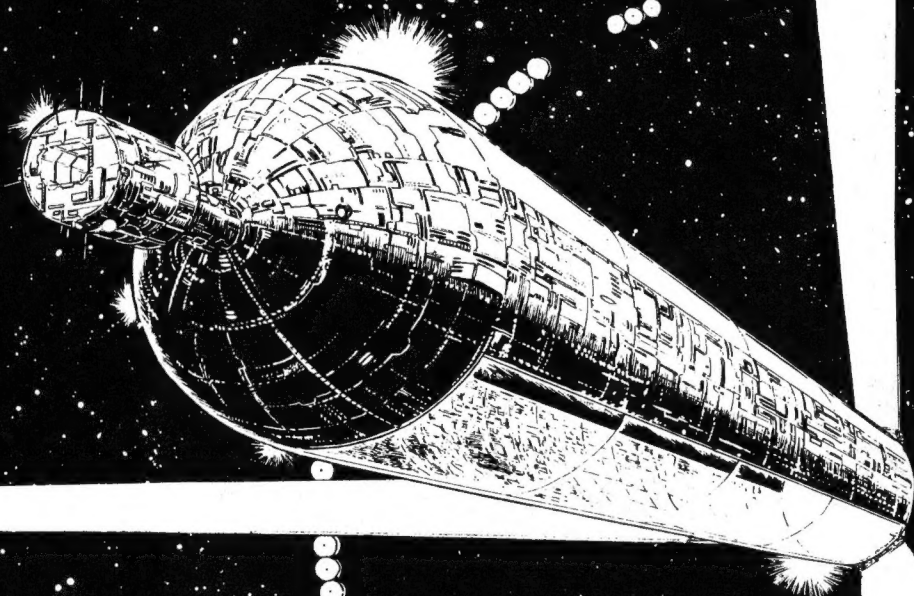
ANIME
rivista di animazione giapponese
numero diciotto
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Over Drive
da Compiler vol. 2 - 1992
Gundam 0080 - La guerra in tasca
Gundam 0080 - Pocket no Naka no Senso
Jamming
da Gun Smith Cats vol. 2 - 1992
Il richiamo del mostro demoniaco
"Maju no Shookan"
da 3x3 Eyes vol. 3 - 1989

KAPPITOLI D'AVVENTURA

Continua l'interazione su **Kappa**! Questo mese, cari amici, vogliamo mettere alla prova la vostra capacità d'intenditori (come recitava un noto spot televisivo) e proporvi qualcosa di completamente diverso dal solito: un racconto-gioco.
Chi conosce già i libri-gioco avrà sicuramente capito di cosa stiamo parlando; chi non ne sa niente, invece, sarà felice di apprendere che in questo numero di **Kappa Magazine** potrà diventare il... protagonista di un racconto. A pagina 81 troverete una storia il cui svolgimento potrete decidere voi in prima persona: si intitola **L'Occhio della Mente**, ed è basato sui miti 'triclopici' ideati da Yuzo "3x3 Occhi" Takada. Ovviamente, non incontrerete né Yakumo, né Pai, né Takuhi, ma vi troverete avvinghiati in quella che potrebbe essere una delle loro avventure più classiche. Prima di iniziare, però, dovrete leggere le istruzioni pubblicate a pagina 90 e compilare la scheda del vostro personaggio in modo da determinarne le varie caratteristiche. Un racconto-gioco non va letto tutto di seguito, ma seguendo le varie possibilità che vengono offerte dalla narrazione e che vi permettono di proseguirla (quasi) come vi pare; alla fine di ogni capitoletto, infatti, dovrete decidere quale azione far compiere al personaggio che interpretate, per cui non dovrete leggere il paragrafo successivo ma quello a cui vi rimanda la possibilità scelta. Preoccupati? Nessun problema: è più difficile da spiegare che da giocare. Se vi piace, fateci sapere qualcosa: abbiamo parecchie idee, ma lungi da noi proseguire in qualcosa senza sapere se è di vostro gradimento. Nel frattempo, vorremmo accennarvi a un'altra iniziativa che sarà ai nastri di partenza proprio il mese prossimo su queste pagine, e che dovrebbe riguardare il sogno più ambito di ogni manga-fan italiano: che ne dite di far pubblicare una vostra storia a fumetti da una delle più note riviste giapponesi? Proprio così: non stiamo parlando di riviste italiane che pubblicano manga, ma di una vera e propria rivista giapponese. Capiamo dalle vibrazioni che state già scalpitando, pronti a buttarvi a capofitto in qualcosa di ignoto, ma proprio per questo vi chiediamo di aspettare maggiori istruzioni, che vi daremo (contrattempi permettendo) sul prossimo numero di **Kappa**. Per il momento non agitatevi, e soprattutto non spedite niente! Lo sappiamo: siamo cattivi.
Ma, come è noto, la pazienza è la virtù dei forti.

Kappa boys

«Arte e scienza non bastano; pazienza / anche ci vuole a quest'opera»
J. W. Goethe

ALFRED IZURUHA, CONSIDERANDOSI ORMAI MEMBRO DEI SERVIZI SEGRETI DI ZION, ASSIEME A BERNIE E' ALLA RICERCA DELLA FABBRICA SEGRETA DELLE FORZE FEDERALI SITUATA SU SIDE 6, LA GRANDE COLONIA SPAZIALE ARTIFICIALE...

SWINN
IZBL

GUARDA! QUI INTORNO BRULICA DI SOLDATI FEDERALI... GIRI UN ANGOLO E NE TROVI ALMENO DUE IN PATTUGLIA...
ORMAI NON C'È PIÙ ALCUN DUBBIO! LA FABBRICA DEVE TROVARSI PER FORZA QUI DENTRO!

BENE, ALLORA DIAMOCI SUBITO DA FARE PER ADDENTRARCI!
NO! CREDO CHE SAREBBE PIÙ OPPORTUNO INFORMARE IL COMANDANTE, PRIMA DI FARE QUALSIASI COSA!
OH... MA SAREBBE UN PECCATO ANDARCENE PROPRIO ORA CHE ABBIAMO LA BASE FEDERALE DAVANTI AGLI OCCHI!
E POI SAREBBE TROPPO PERICOLOSO ENTRARE QUI DA SOLI! RISCHIEREMMO LA VITA INUTILMENTE!
L'IMPORTANTE, PER ORA, È AVERLA SCOPERTA... IL RESTO SI VEDRÀ PIÙ AVANTI!
SEI UN VIGLIACCO, BERNIE!
ANDRÒ IO DA SOLO, ANCHE SE SONO UN BAMBINO!
È L'OCCASIONE GIUSTA! I SOLDATI SE NE SONO ANDATI! IL CORRIDOIO È VUOTO!
AL, PIANTALA! CHE DIAVOLO FAI?

OH!? COS'È QUELLA FESSU-RA?

ODDIO!

E` IL MOBILE-SUIT!!

L'HO ANCHE FOTOGRAFATO... ABBIAMO FATTO UN **OTTIMO** LAVORO, VERO BERNIE?
SEI PROPRIO UN TEMERARIO! SECONDO ME NON TI BASTA UNA SOLA VITA... UNA VOLTA O L'ALTRA CI RIMANI, SE CONTINUI COSÌ!

IO NON SONO ANCORA **PIENAMENTE SODDISFATTO!** POTREI FARE DI PIÙ; SIA PER ME, CHE PER TE!
HO CAPITO! SEI GIÀ UN VERO E PROPRIO MEMBRO DEI SERVIZI SEGRETI DI ZION... DICO BENE O NO... **GENERALE?**

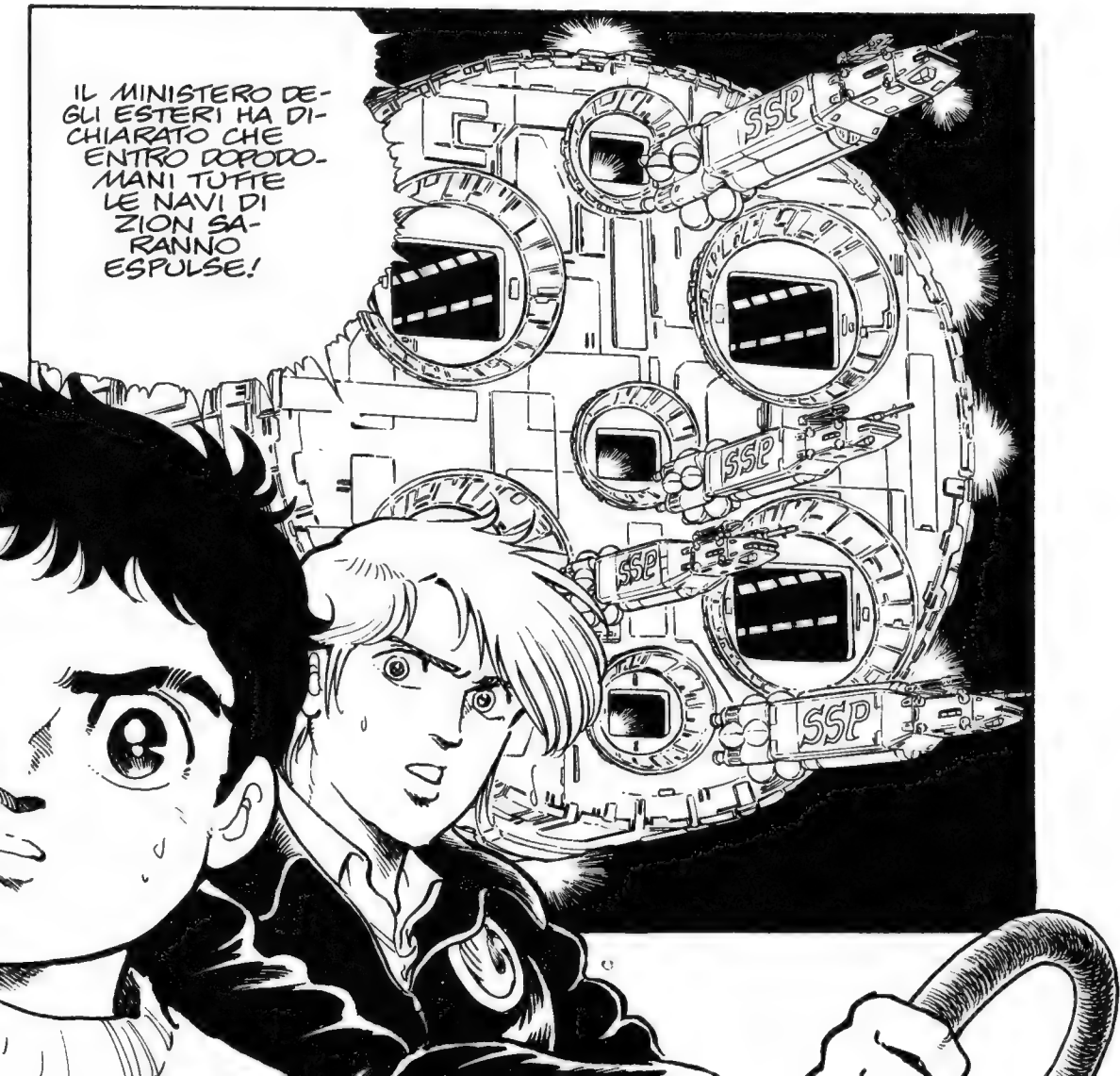
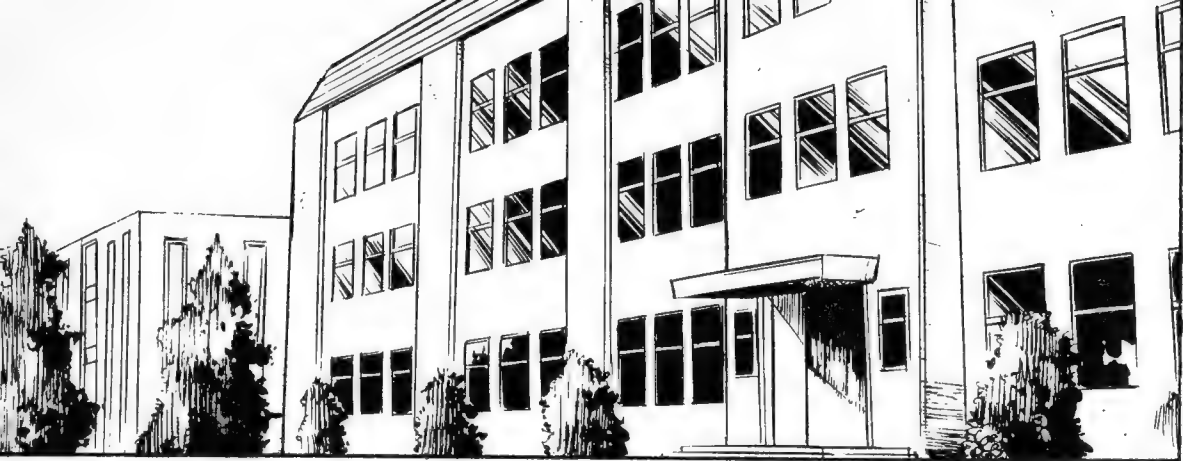
BUONASERA... INIZIAMO IL TELEGIORNALE DI OGGI CON UNA NOTIZIA IMPORTANTE...
!!

IL MINISTERO DEGLI ESTERI HA DICHIARATO CHE ENTRO DOPODOMANI TUTTE LE NAVI DI ZION SARANNO ESPULSE!

SSP

EHI, AL! FACCI VEDERE COSA STAI DISEGNANDO! CHE ROBA E`?
E` UN MOBILE-SUIT!

MMH... E SAREBBE DELLE FORZE FEDERALI?
NO! QUESTO APPARTIENE ALLE ARMATE DI ZION...

TSK! E TU DISEGNI UN MOBILE-SUIT NEMICO!? MA BRAVO! PROPRIO INTELLIGENTE!
COSA INTENDI PER NEMICO? SPIEGATI MEGLIO!

MA PERCHE'!? VI HO PORTATO ADDIRITTURA DELLE FOTO! NON MERITO QUESTO TRATTAMENTO!

SE TU VENISSI CATTURATO, TUTTA L'OPERAZIONE SAREBBE COMPROMESSA, E IO **NON HO VOGLIA** DI RISCHIARE IL CULO PER COLPA DI UNO CHE NON SA NEMMENO BADARE A **SE STESSO**!
TI SEI SPINTO OLTRE IL NECESSARIO! FAI PARTE DEI SERVIZI SEGRETI, LO VUOI CAPIRE?!

BASTA ORA! QUEL CHE E' FATTO, E' FATTO... E' INUTILE ACCUSARLO ANCORA, TANTO NON RISOLVEREMMO NIENTE COMUNQUE...
SE LE FORZE FEDERALI AVESSERO SCOPERTO CHE CI SIAMO INFILTRATI IN SIDE 6, SAREMMO FINITI! C'E' LA **CORTE MARZIALE** PER QUESTO, SAI?

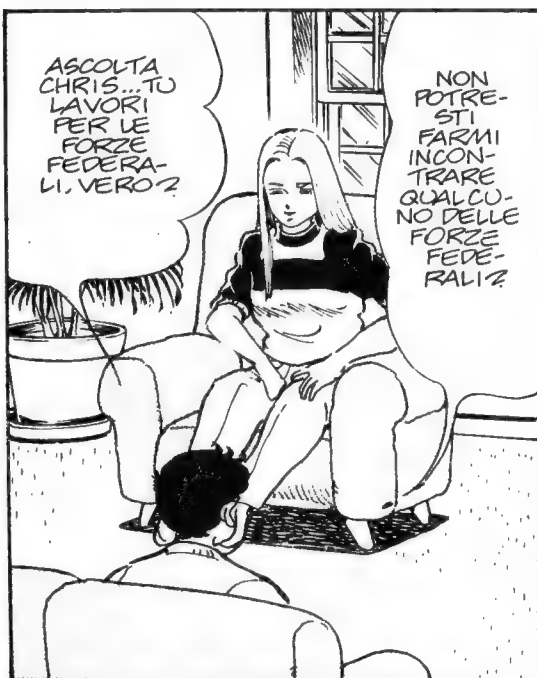
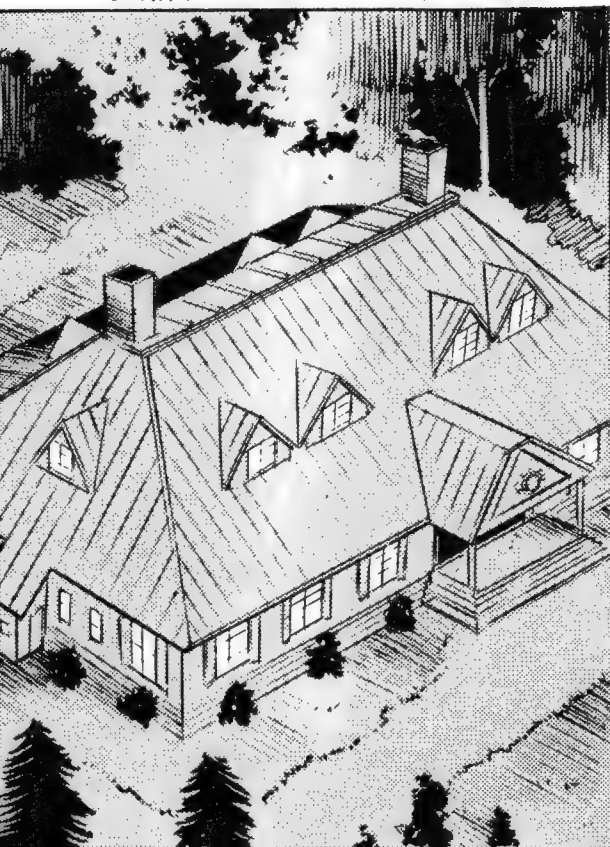
...CHE NOI ABBIAMO POTUTO COMPLETARE I PREPARATIVI PER L'OPERAZIONE...
DOPOTUTTO E' STATO GRAZIE A LUI, CHE HA FATTO DA BABY-SITTER A QUEL RAGAZZINO...

BERNIE, D'ORA IN POI DOVRAI ATTENERTI **SCRUPOLOSAMENTE** AGLI ORDINI! NON FARE **MAI PIU'** DI TESTA TUA!

ANCHE LA COSTRUZIONE DEL KÄMPFER È TERMINATA! DA QUESTO MOMENTO PRENDE UFFICIALMENTE IL VIA L'ULTIMA FASE DELL'OPERAZIONE!

DOMANI CI INFILTREREMO NELLA FABBRICA DELLA FEDERAZIONE E CI IMPOSSESSEREMO DEL G-III!* IN QUESTO MODO GIOCHEREMO UN BRUTTO TIRO ALLE FORZE FEDERALI CHE RESTERANNO SENZA IL LORO BEL PROTOTIPO!

BEN DETTO!

* G-III È IL NOME IN CODICE DI ALEX. IL NOSTRO GUNDAM MODELLO RX78-NT1_KB

* RICORDATE CHE "GUNDAM 0080" E' CONTEMPORANEO ALLA SERIE TELEVISIVA DI GUNDAM_KB

LE ARMATE DI ZION SONO SOLTANTO DELLE IMMONDIZIE!
AH AH AH
GIÀ ...E COME SI DICE, I ROSPI PIACCIONO SOLTANTO AD ALTRI ROSPI! HAH!
AH AH AH AH AH AH
...

NON SEI NIENT' ALTRO CHE UN IDIOTA!
SMACK

BE', NON SAPREI... VUOI RACCOGLIERE INFORMAZIONI PER IL GIORNALE SCOLASTICO ?

EHM... UH ...SÌ! DEVO SCRIVERE DEGLI ARTICOLI ...GIÀ PROPRIO COSÌ!
FAMMI CONOSCERE QUALCUNO CHE MI POSSA DARE QUALCHE NOTIZIA INTERESSANTE! TI PREGO, CHRIS!

E VA BENE! DATO CHE INSISTI, DOMANI VEDRÒ DI PORTARTI CON ME...
OH, WOW! GRAZIE MILLE, CHRIS! SEI GRANDE!
SCHIZZERÒ QUI DA TE COME UN PROIETTILE NON APPENA SUONERÀ LA CAMPANELLA DI FINE LEZIONI! BUONA NOTTE!

SCOPRIRÒ IO I SEGRETI DELLE FORZE FEDERALI... E LO FARÒ SOLO PER BERNIE!
NON CREDO AFFATTO CHE QUELLI DI ZION SIANO CATTIVI... IN FONDO CON LORO C'È BERNIE... E LUI MI SEMBRA PROPRIO UNA BRAVA PERSONA...

FABBRICA SEGRETA DELLE FORZE FEDERALI

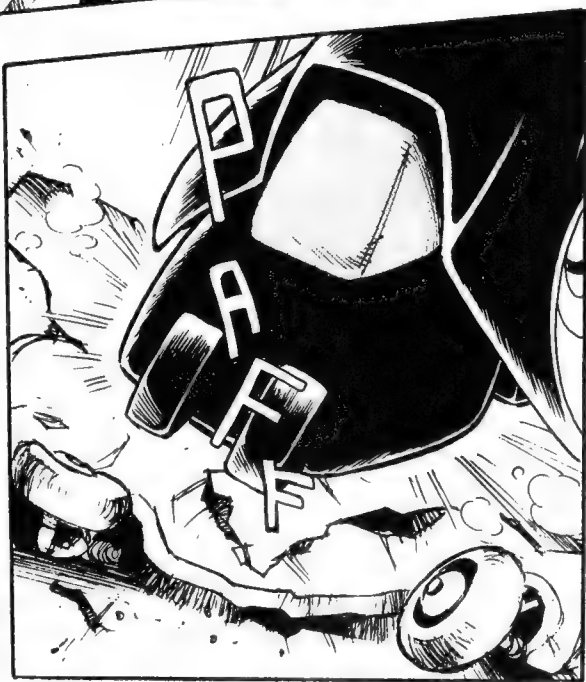
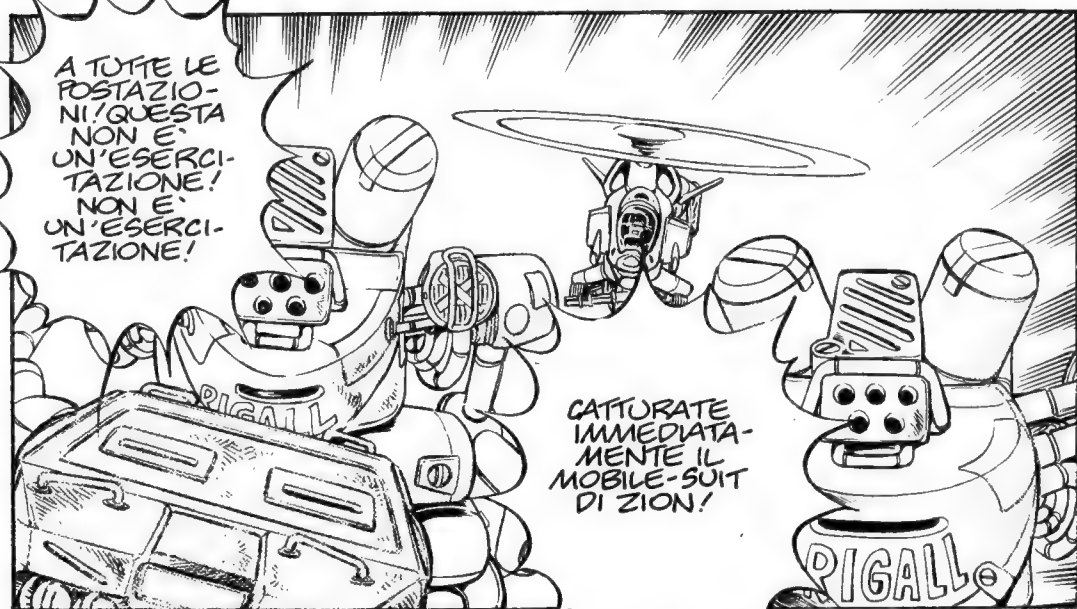
MOLTO BENE! SIAMO RIUSCITI A INFILTRARCI! PER ORA È FILATO TUTTO LISCIO!

L'HANGAR DEL G-III ORMAI È A DUE PASSI ...CI MANCA DAVVERO POCO?

ANDIAMO!!

GLUP

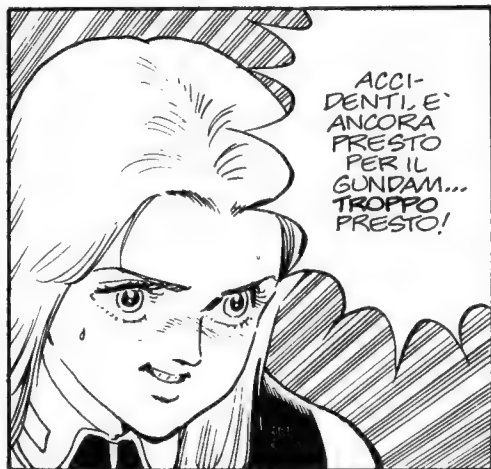
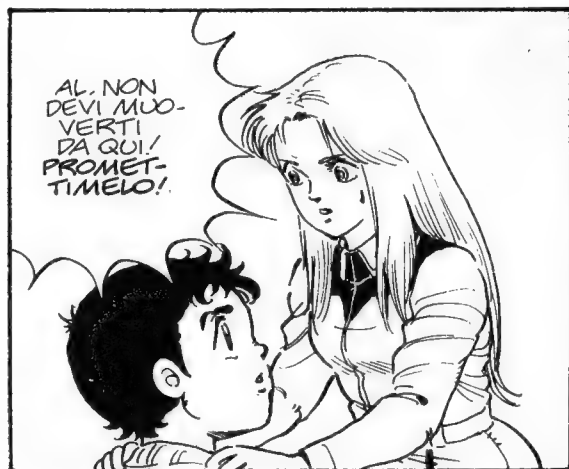
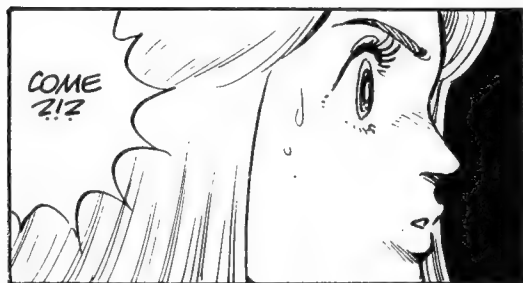
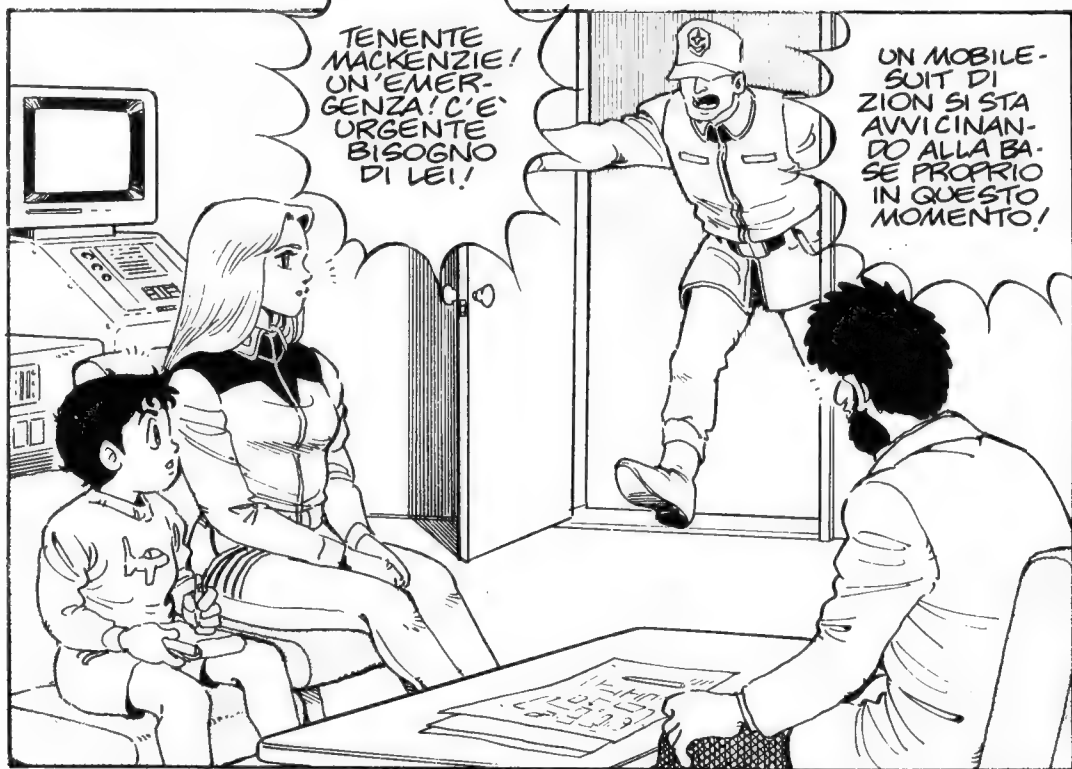
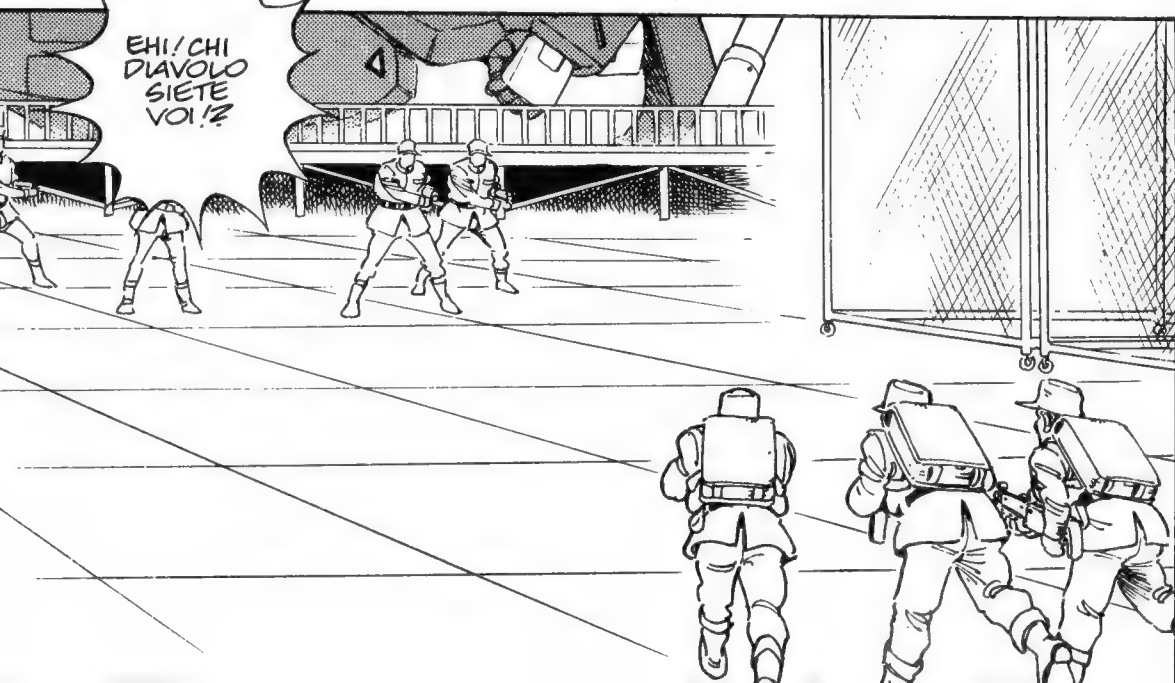
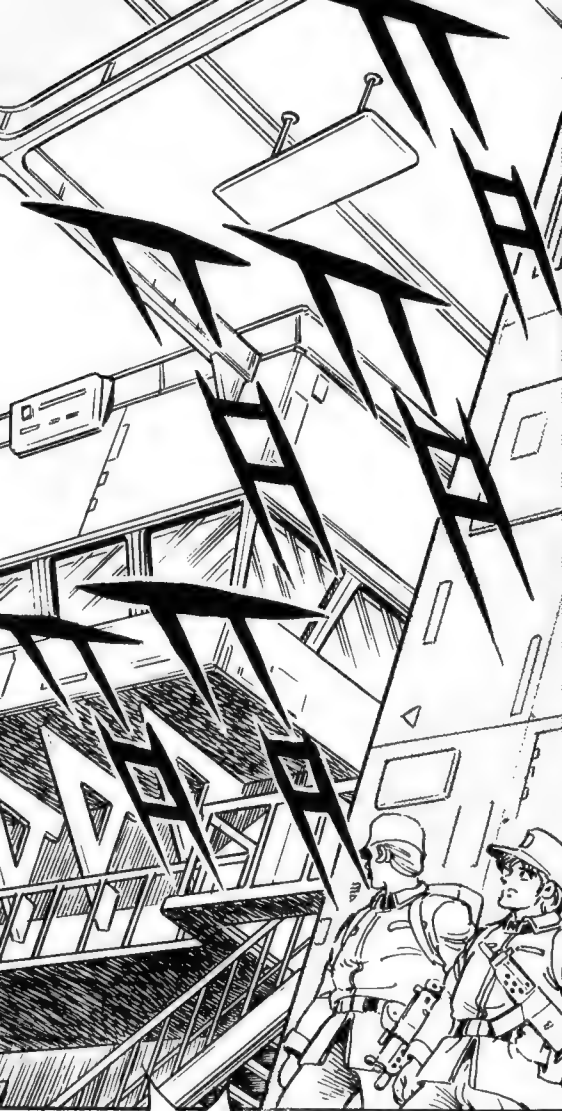
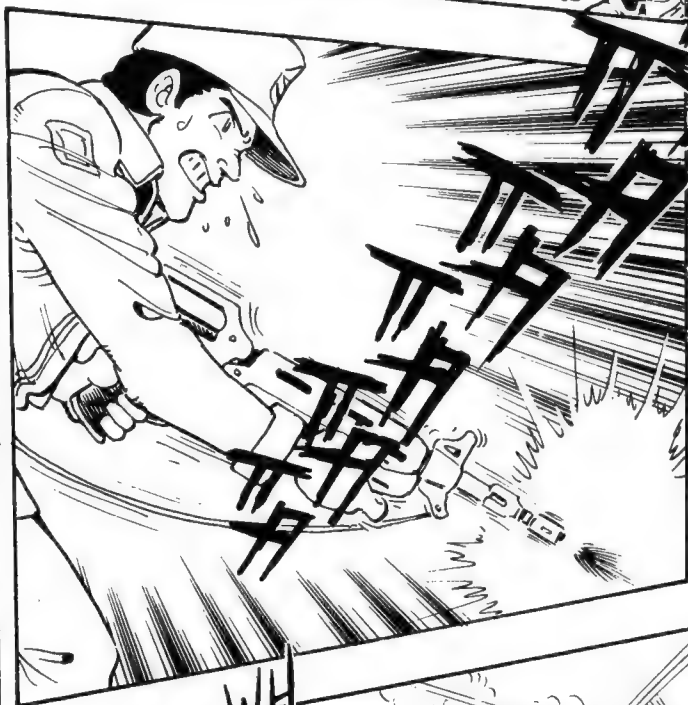
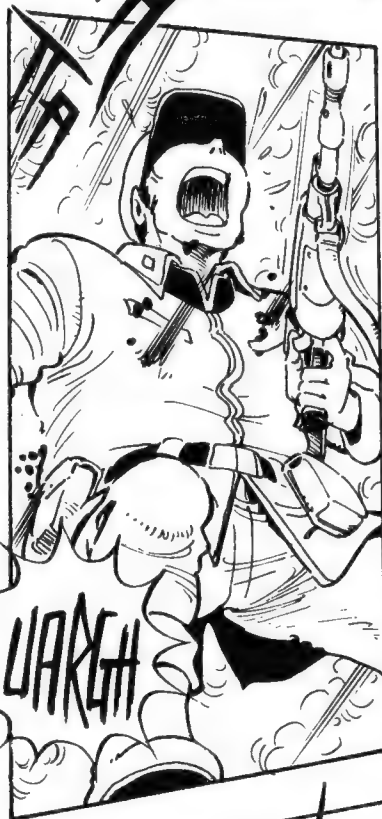
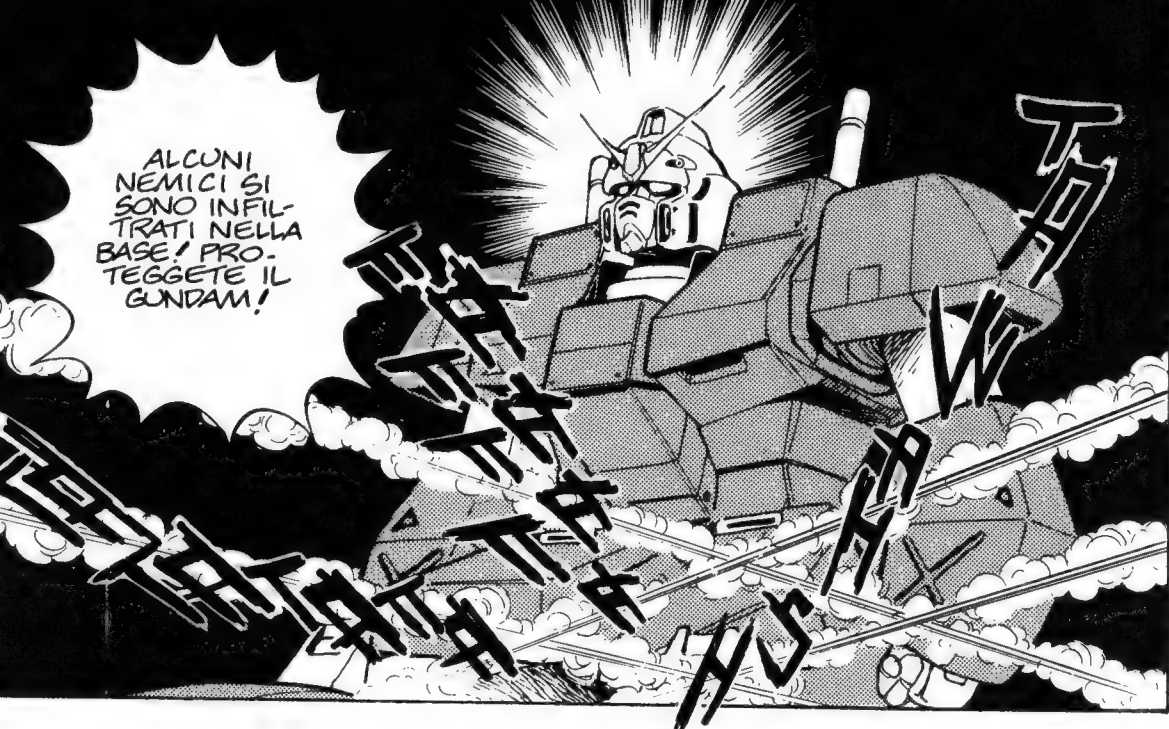
LASCIATE FARE A ME, RAGAZZI! FARÒ UN PO' DI CASINO PER TENERE LE MANI IMPEGNATE ALLE FORZE FEDERALI! VOI FATE DEL VOSTRO MEGLIO... QUI CI PENSO IO!
SI BALLA, GENTE!

AVANTI, CACASOTTO FEDERALI! TIRATE FUORI LA VOSTRA FERRAGLIA ARRUGGINITA!
AAAH!!
PAAF

CENTRALE! CENTRALE! UN MOBILE-SUIT DI ZION STA AVANZANDO INDISTURBATO LUNGO IL 18° VIALE! CHIEDO L'INTERVENTO DELLE FORZE REAR! *

* FORZE **REAR**: GUARNIGIONE FEDERALE IN SERVIZIO SU SIDE 6_KB

DOVETE BERNE ANCORA DI LATTE, PRIMA DI DIVENTARE GRANDI E GROSSI! CATORCI!!

TENENTE MACKENZIE! UN'EMERGENZA! C'È URGENTE BISOGNO DI LEI!
UN MOBILE-SUIT DI ZION SI STA AVVICINANDO ALLA BASE PROPRIO IN QUESTO MOMENTO!

SEMBRA CHE MISHA STIA FACENDO UN OTTIMO LAVORO!
ORA TOCCA A NOI!!
EHI! CHI DIAVOLO SIETE VOI!?

UARGH
WHAM
WHASH
WASS

ALCUNI NEMICI SI SONO INFILTRATI NELLA BASE! PROTEGGETE IL GUNDAM!

NON FATE AVVICINARE IL MOBILE-SUIT DI ZION ALLA BASE!!

SBAM
SBAM

AGH!

COMAN-
DANTE!

OH,
MALEDI-
ZIONE!
NON CI
VOLEVA!

BERNIE... NON
POSSIAMO PIU'
PRENDERLO! POR-
TA CON TE IL CO-
MANDANTE...
FUGGITE!

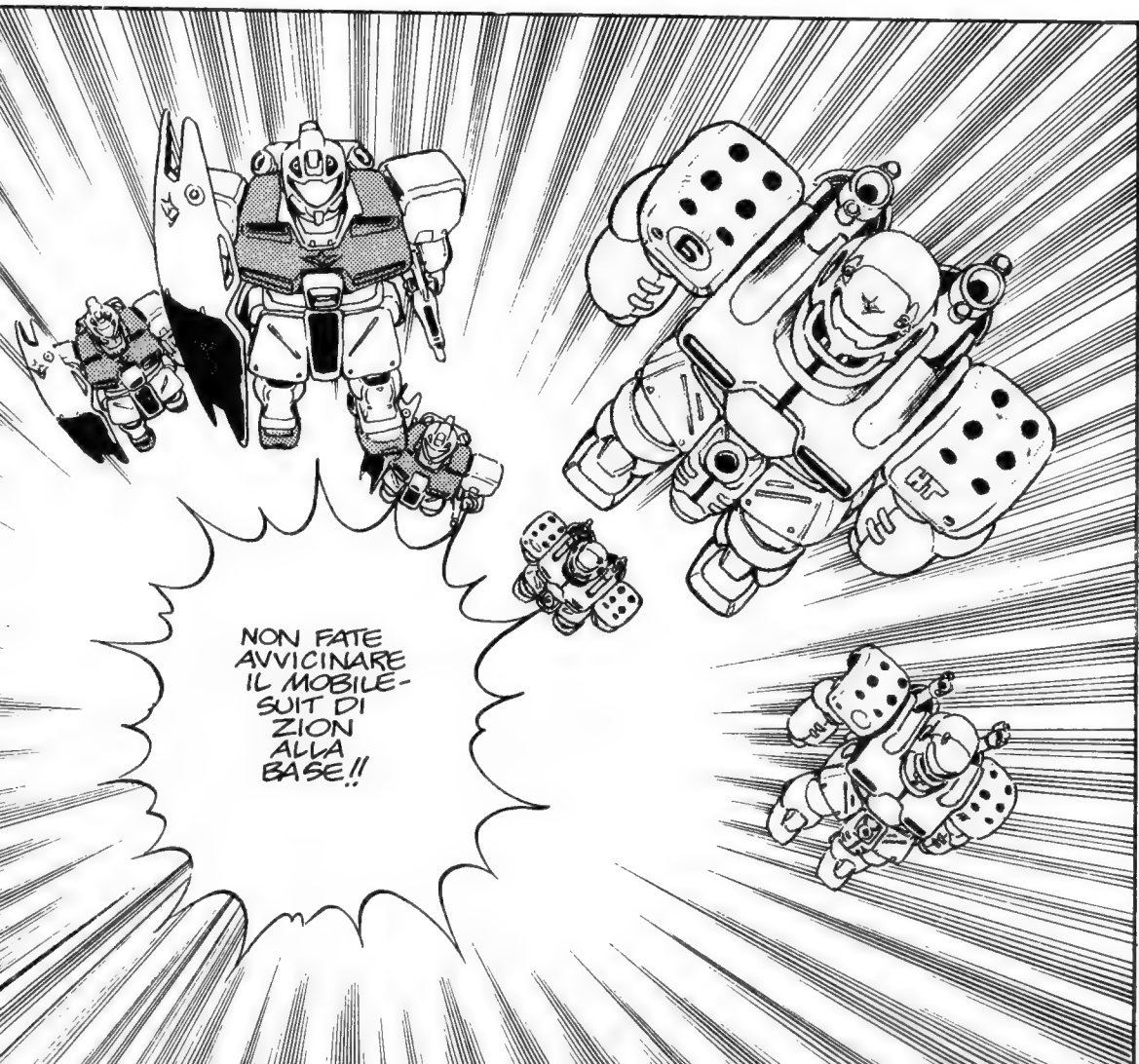
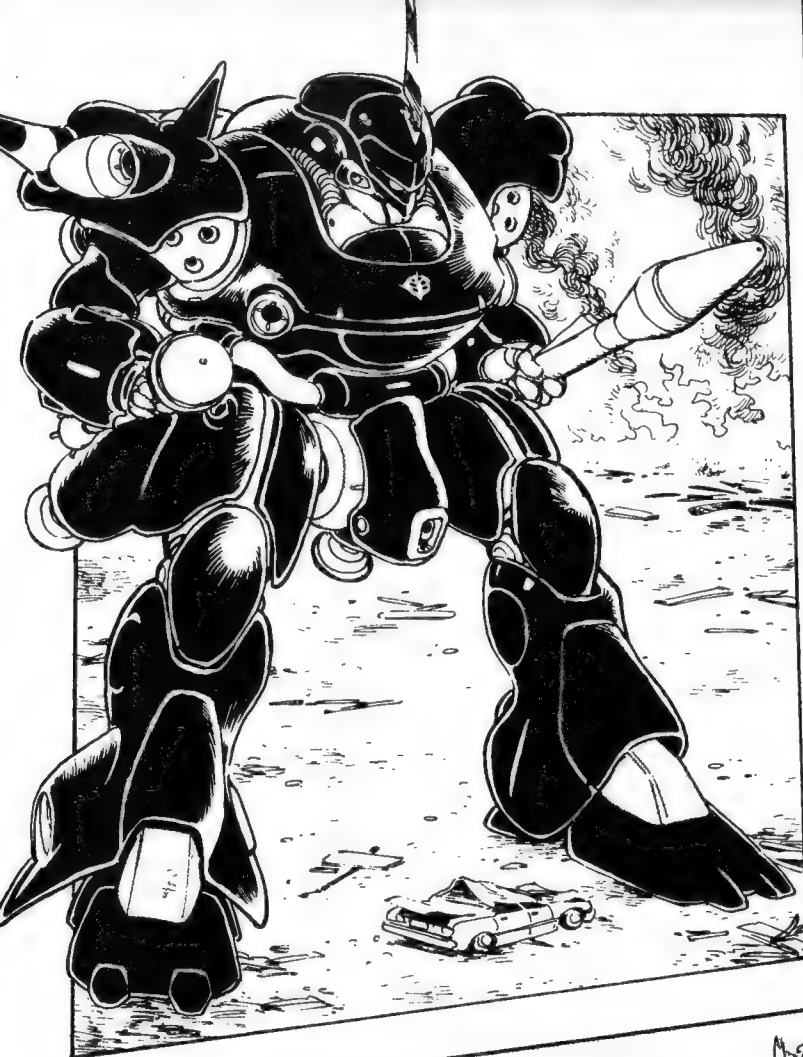
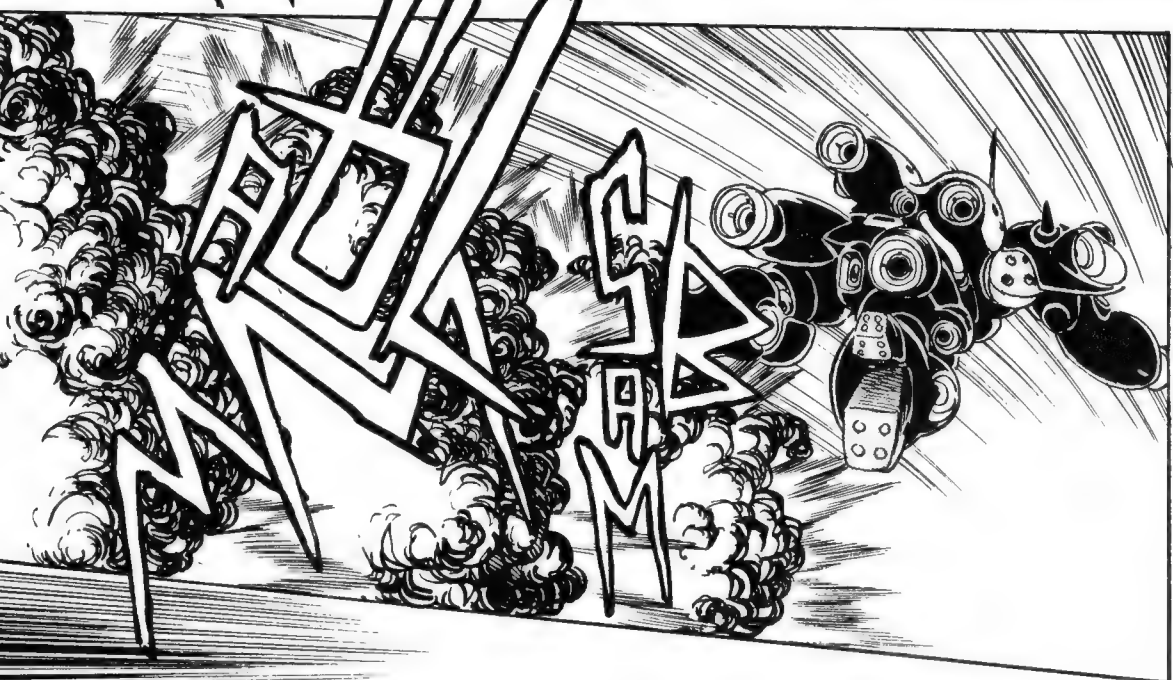
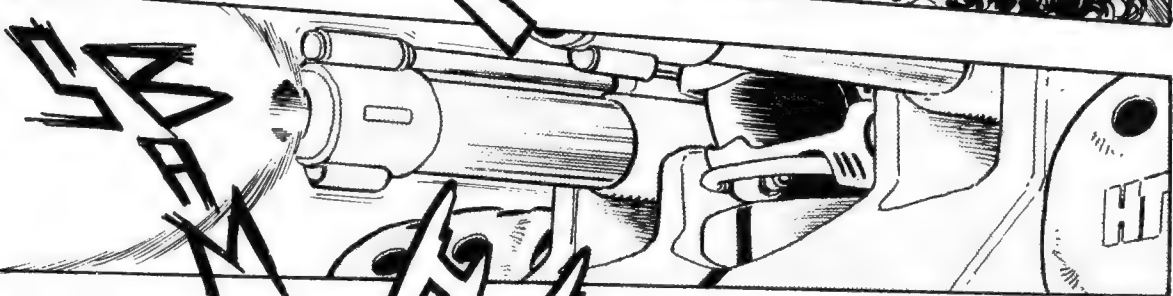
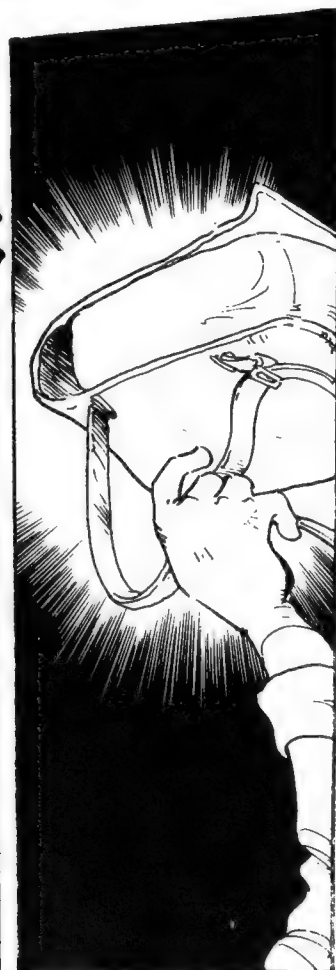
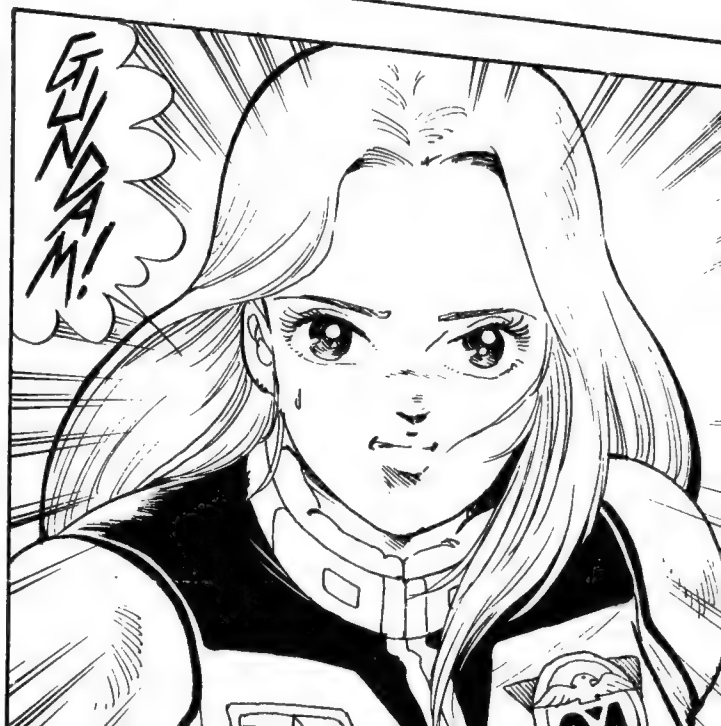
TATATATATATATATA

GARCIA!
TTTA
TTTA
TTTA
A
UGH!
SKDUMF

SKRASH
GUNDAM!

HANNO FALLITO!? COSA SIGNIFICA CHE HANNO FALLITO!? MALEDIZIONE!

MA CHE DIA... ?!?

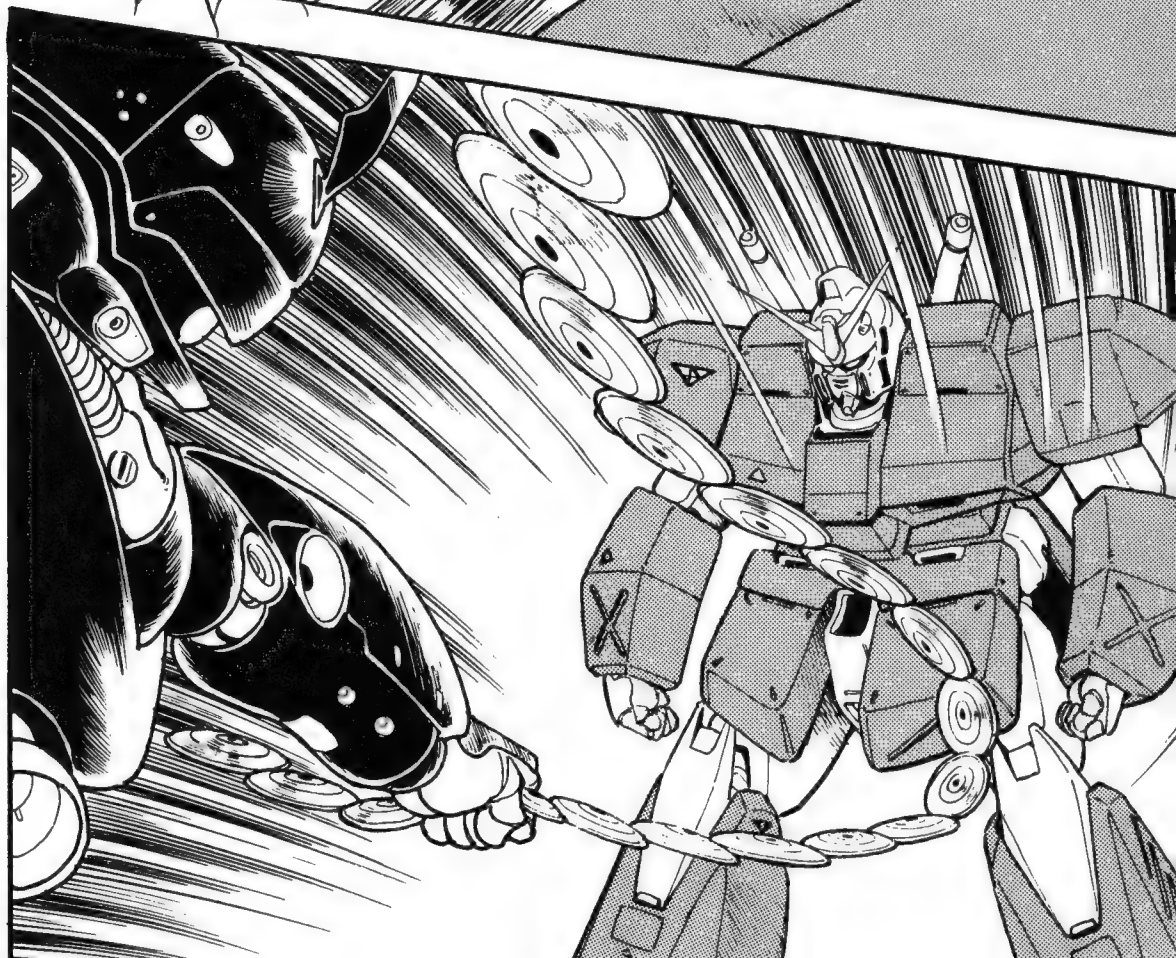
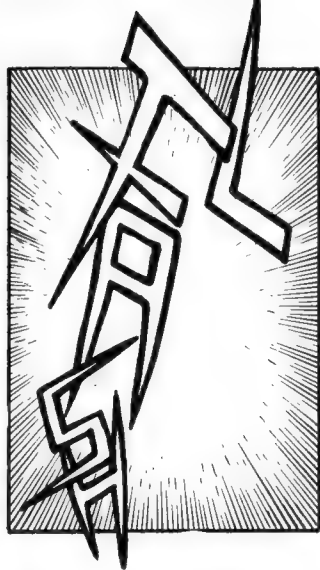
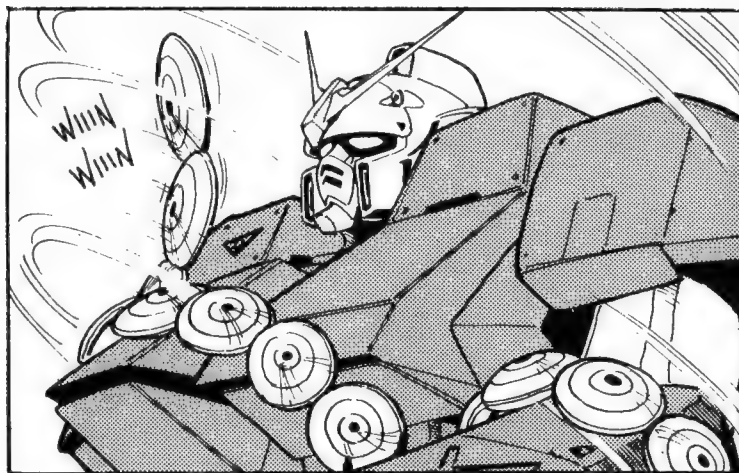
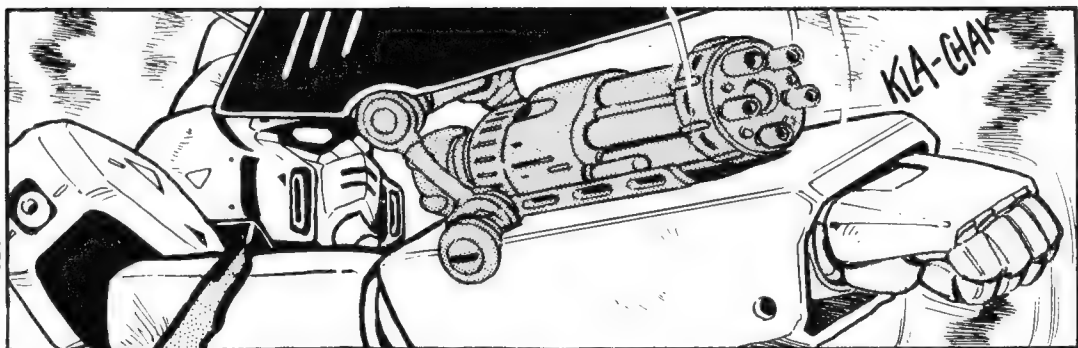
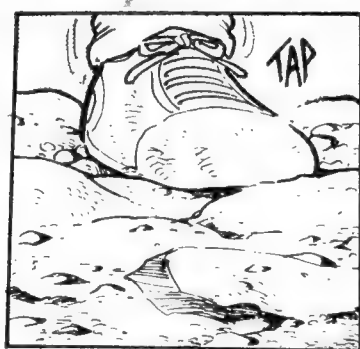
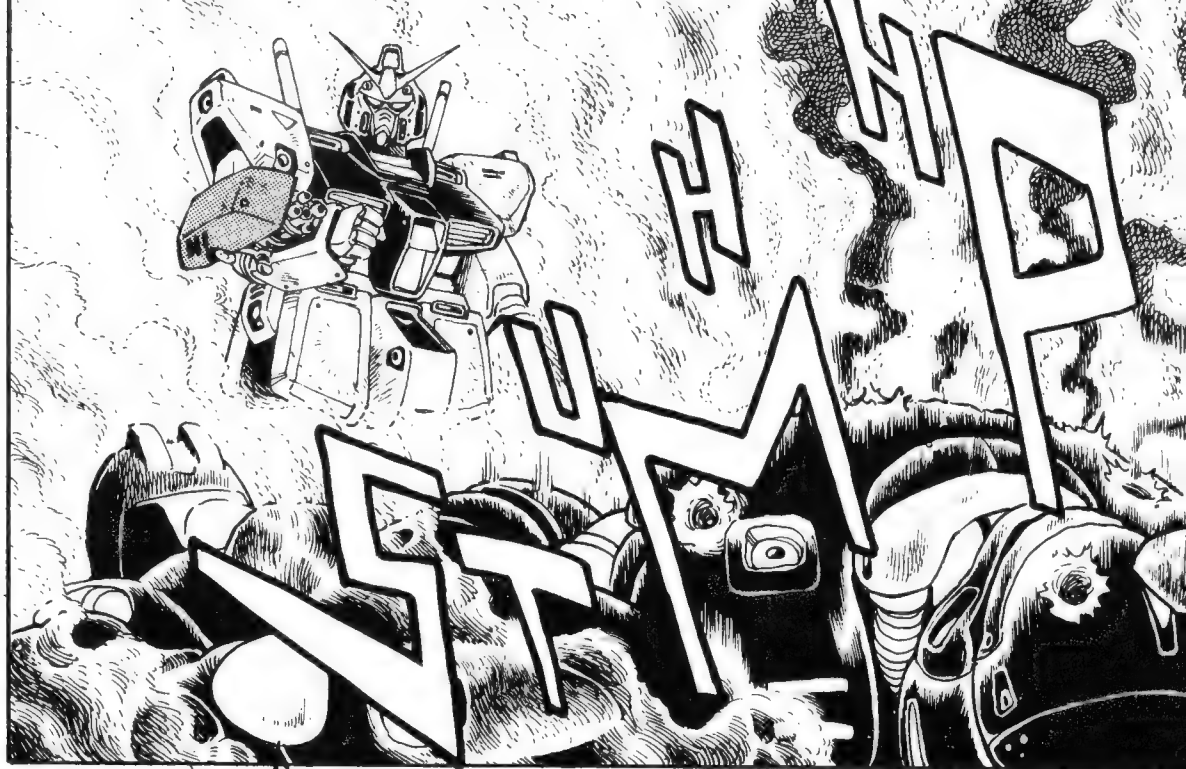
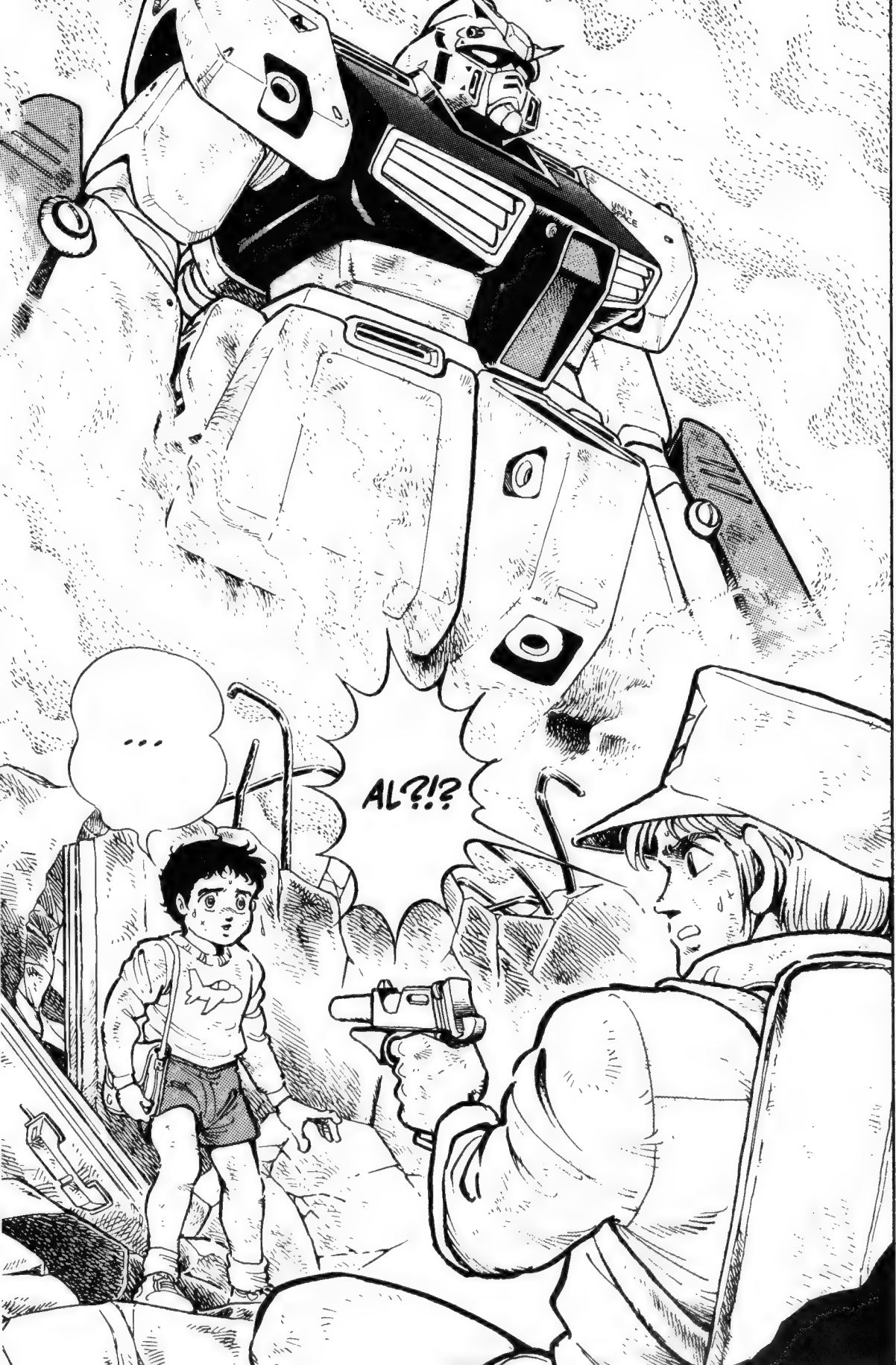
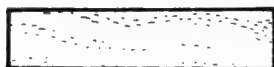
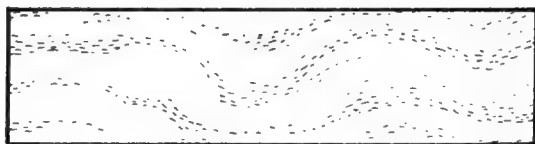
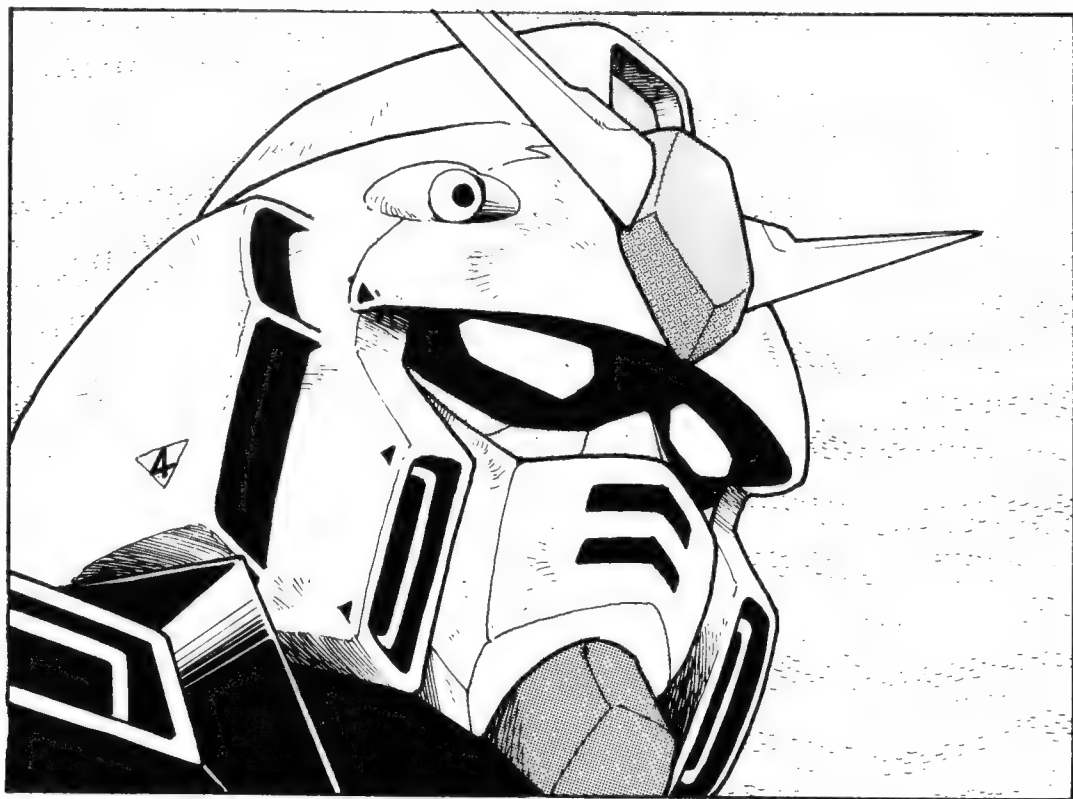
TRUNK
CROCK
THUD
SKRASH

SWAAR
SPACY
AH, FINALMENTE ECCOTI, DANNATO! VIENI AVANTI! TI INSEGNO IO COME SI COMBATTE!

WIIIN
WIIIN
CE ...CE L'HO FATTA !!
CO...?!?

KLA-CHAK
UAARGH!!

STUMP
MISHA!
GARCIA!
COMAN-DANTE !!
TAP

...
AL?!?

FINE DELL'EPISODIO

Cari amici, dopo aver subìto per anni le scelte impietose dei responsabili delle trasmissioni per ragazzi dei circuiti televisivi pubblici e privati, abbiamo finalmente la possibilità di far sentire la nostra voce. Non una sterile protesta, ma una vera e propria petizione per ottenere quanto da sempre ci è stato negato. In questa pagina potete leggere il testo del documento indirizzato ai responsabili di tre diverse emittenti, che dal mese di ottobre è stato diramato in tutta Italia a club, associazioni, librerie specializzate e durante le mostre-mercato. Le occasioni per firmare ognuna delle tre petizioni (RAI, Fininvest e Junior TV) non mancheranno, infatti approfitteremo dello spazio Star Comics nelle varie fiere del fumetto per sostenere questa battaglia. Inutile dire che quante più saranno le firme, maggiore sarà il risultato. La prima tappa di quella che abbiamo definito 'Operazione Kappa' ha avuto un esito grandioso. Sono felice di rendere noto il primo aggiornamento sulla petizione, partendo dal dato ufficiale di Lucca: l'incredibile partecipazione di pubblico all'edizione autunnale del Salone (probabilmente si è raggiunto il massimo storico) ha fruttato ben 800 firme per ogni petizione! Se la matematica non mi tradisce, posso annunciare con orgoglio che siamo tornati a Bologna con un totale di 2.400 sottoscrizioni!! Un risultato, raggiunto in soli tre giorni, che ci dà la carica per continuare, anche se il traguardo è ancora lontanissimo. Quasi un migliaio di firme al giorno senza un minimo di promozione (quando abbiamo deciso di partire con la raccolta delle firme era troppo tardi per dare l'annuncio sui nostri albi) che aumenteranno tra novembre e dicembre grazie agli appuntamenti fieristici di Napoli e Reggio Emilia. In molti a Lucca ci hanno chiesto quali garanzie di rinnovamento avremo una volta conclusa l'operazione; rispondo a voi come a loro con una frase apparentemente retorica, che tuttavia descrive perfettamente la natura della nostra iniziativa: «Rinunciando in partenza non si è mai ottenuto niente, mentre impegnandosi a fondo per raggiungere un certo risultato è sempre possibile sperare». Se inizialmente era fondamentale puntare sull'informazione (un paio di anni fa erano in pochi a conoscenza dei tagli censori ai cartoni animati), oggi è necessario passare ai fatti. E' per questo che chiediamo la vostra collaborazione e quella di tutti gli addetti ai lavori (stampa compresa): a tutti coloro che ci garantiranno almeno 50 firme, inoltre, invieremo gratuitamente i moduli delle tre petizioni (richiedeteli alla nostra redazione). **Kappa Magazine** sarà sempre al centro dell'operazione e rappresenterà l'elemento unificatore tra tutti coloro che prenderanno parte all'iniziativa: vi terremo informati sui nostri spostamenti per l'Italia, e troverete sempre un aggiornamento sul numero dei firmatari. Un'ultima raccomandazione: è fondamentale che vi presentiate a noi e ai nostri incaricati sempre muniti di un documento di identificazione (carta d'identità, patente, passaporto...), perché è assolutamente necessario ai fini legali. E ora tocca a voi, fatevi sotto!

Massimiliano De Giovanni

• Al Responsabile delle Trasmissioni per Ragazzi

Da troppo tempo si parla, spesso a sproposito, di animazione giapponese. Sin dalla seconda metà degli anni Settanta, i cartoni animati sono stati vittima di un atteggiamento prevenuto e accusatore da parte dei mass media, che li hanno strumentalizzati per ben altri fini. Nel corso dell'ultimo decennio, però, le molte leggende legate all'animazione giapponese (l'uso improprio dei computer, la presunta violenza, gli eccessivi ammiccamenti al sesso...) sono andate via via scemando, e oggi si sta finalmente riscoprendo il panorama giapponese in maniera più critica e obiettiva, grazie al circuito amatoriale e alle riviste specializzate. A una maturazione del pubblico, però, non è a tutt'oggi corrisposta quella delle serie proposte dai vari circuiti televisivi, che hanno continuato a perseguire fini assolutamente parziali. Per questo consideriamo sbagliata una discussione che si consumi solo tra gli addetti ai lavori, o peggio, soltanto tra portatori di interessi forti e diretti (sponsor, pubblicità...). Il futuro del servizio pubblico e privato riguarda tutti i cittadini italiani, e deve uscire dall'ottica clientelare di cui si è sempre fatto portavoce. Per questi motivi, i firmatari della presente petizione esprimono la loro preoccupazione per ogni tentativo di censura tendente a mortificare quanto di innovativo l'animazione giapponese ha prodotto negli ultimi anni. Non è giusto, inoltre, che per godersi le produzioni più interessanti ci si debba necessariamente rivolgere al costoso mercato dell'home video.

Alla luce di quanto affermato, si chiede:

1) Gli adattamenti di un'opera straniera sono legittimi e giustificati, quando però non modificano la stessa sino a renderla artefatta, incidendo negativamente sulla sua qualità. E' per questo che la soppressione di intere sequenze, i mutamenti ingiustificati di sceneggiatura, o la sostituzione dei nomi di personaggi e luoghi, oltre a non corrispondere con il significato oggettivo di 'adattamento', sono da considerarsi come pura contraffazione. Si chiede pertanto di valutare con maggiore obiettività tali scelte e, nel caso, di avvalersi dell'esperienza di professionisti del settore.

2) Qualora ci si trovasse di fronte a scene e situazioni in contrasto con le norme che regolano la vita pubblica e privata, il processo di 'moralizzazione' dovrà essere discusso con gli autori dell'opera in questione, e comunque con gli originari detentori del copyright.

3) Per evitare di trovarsi di fronte a una tale e imbarazzante situazione, sarebbe auspicabile una maggiore attenzione durante la selezione dei titoli da tradurre, e comunque una programmazione più attenta al target degli stessi. L'età degli appassionati di animazione non si limita alla fascia adolescenziale, ma raggiunge spesso un pubblico di oltre i vent'anni: per questo chiediamo un palinsesto più vicino alle esigenze dei telespettatori, che programmi i serial in rapporto alla loro natura, toccando di conseguenza anche nuove fasce orarie, differenziandole a seconda del prodotto.

CHAPTER 9
JAMMING

* SI PARLA DI KEN TARIZAWA, ALIAS IL DINAMITARDO APPARSO IN KAPPA 15 E 17_KB

MA IO SONO LA TUA TUTRICE!
AH, SÌ?? MA SE HAI DICIANNOVE ANNI, E SEI ANCORA VERGINE...

VER... !?
INUTILE NASCONDERLO!
GLUP
UNA VERA PROFESSIONISTA COME ME LO CAPISCE DALL'ODORE CHE EMANI!
HEAD

¡¡MAY!!
UNA RAGAZZINA CHE CREDE DI ESSERE GRANDE SOLO PERCHÈ SA FARE L'AMORE È DISGUSTOSA!!

ANCHE TU, RALLY, TI DAI LE ARIE DA ADULTA SOLTANTO PERCHÈ SAI SPARARE BENE!
NON È CHE PER CASO SFOGHI LE TUE FRUSTRAZIONI, SPARANDO ?

E IO CHE STAVO CERCANDO DI CONSOLARTI...
BRUTTA IMBECILLE!

TU NON POTRAI MAI CAPIRE I MIEI SENTIMENTI!!
STUM
CONSOLARE ME? LO SAI BENISSIMO CHE NELLE QUESTIONI AMOROSE SONO MOLTO PIÙ ESPERTA DI TE!!

BENE! ANDRÒ A CASA DA SOLA!
NON TI PERMETTO DI DARMI TUTTA QUESTA CONFIDENZA!!
MINNIE MAY... ASPETTA!
Culb : S
DLING
OPEN

* IN GIAPPONE SI E' MAGGIORENNI A 21 ANNI_ KB

KIHIIR
AAH!

B...BRUTTA STRONZA... HA PIAZZA-TO UNA BOMBA...
...IN MENO DI UN MINUTO...
SSSHH

BOP BOP BOP
PITIPUF PUF BOP

BRO BOP PPITY
BOMP

SONO DUE GIORNI CHE SIA-MO EN-TRATI NELLO STATO DELL'ILLINOIS...
FRA POCO DOVRE-MO CAM-BIARE MACCHINA!

ABBIAMO ESAURITO SIA LE TARGHE DI RICAMBIO CHE I VIVERI!
SE ENTRIAMO NEL CENTRO DELLA CITTÀ O CI FERMIAMO A QUALCHE DISTRIBUTORE, VERREMO CERTAMENTE SEGNALATI ALLA POLIZIA!

VEDREMO DI ENTRARE IN QUALCHE CASA, E DI RACIMOLARE QUALCOSA...
BOM

SBAM
MAY!!

...NON È ANCORA TORNATA...
...ACCIDENTI!

AVEVA DETTO CHE TORNAVA PRIMA!

BENE...

GUISH
...GLIELA FARÒ PAGARE!
LE COSTERÀ CARO AVER ROVINATO IL MOTORE DELLA MIA COBRA!

DLING DLONG

DLING
DLONG
MA CHI E'? UFFA... CHE PALLE!
NON CI SONO!
FOMP
BENE ...E' ANDATO VIA...
CREK
CLICK
CLACK
FTHUMP!
LADRI...
EH
EH
NON AVRAI ESAGERATO?
DI SOLITO L'ANTIFURTO E' INSTALLATO SULLA FINESTRA O SULLA PORTA SECONDARIA!
SBAM
BASTA TOGLIERE DI MEZZO LA SERRATURA DELL'INGRESSO PRINCIPALE!
COME IMMAGINAVO...
NELLA SERRATURA NON C'E' NESSUN FILO ELETTRICO!

SLAM

È DA TANTO CHE NON MI VENGONO A TROVARE DEI LADRI!

LEGITTIMA DIFESA! LA-LALÀ!

SWING SWING

FLIP

EHI, TU VAI DI SOPRA! IO ANDRÒ A CONTROLLARE IL GARAGE!

D'ACCORDO!

BANG BANG BANG

TUMB
ZAKK
BEN-VENUTI, SIGNORI LADRI! ♡
BASTARDA! HAI SPARATO A JOHN!
L'HO COLPITO SOLTANTO ALLA COSCIA E ALLA SPALLA!
AHIAA!!

OH, COME SEI PREMUROSA... SARÒ BUONO ANCH'IO, CON TE!
PECCATO ...COSÌ NON POTRÒ ESERCITARE LA MIA LEGITTIMA DIFESA!
CLICK
NON OPPORRÒ RESISTENZE INUTILI!
FLIP

AAAH!
...OH...
RAT-TAT-TAT-TAT
È SEMPRE IL SOLITO IDIOTA... MANIACO DELLE MITRAGLIATRICI...
RAT-TAT-TAT
SE CONTINUA COSÌ, QUALCUNO CHIMERÀ LA POLIZIA!

!?
PAPÀ SI SENTONO DEGLI SPARI, DALLA CASA ACCANTO!
MMMH... È QUELLA DELL'ARMERIA, VERO?
SÌ! È LA CASA DELLA SIGNORINA RALLY!
STARÀ PROVANDO QUALCHE PISTOLA NELLO SCANTINATO!
MMH...

FIUU!

BE' NON È NIENTE MALE!

BIP

BUDD!

BIP

SÌ?

BIP

CHE CAVOLO STAI FACENDO!? C'È QUALCUNO?

BIP

INSOMMA!

HAI DI NUOVO SPARATO COME UN PAZZO CON L'M60, VERO? PRESTO, RITIRIAMOCI PRIMA CHE ARRIVI LA POLIZIA!

BIP

PRIMA DEVO TAPPARE LA BOCCA ALLA PADRONA DI CASA!

BUDD! UNA RAGAZZA STA ENTRANDO IN CASA!
COSA !?
FERMALA! NON FARTELA SCAPPARE!
TAP
DANN...
SBAM
SHIAO, SHTRONSA!
MASSON
SHONO TORNATA A CASHA!
TRA

EH...

MI... MINNIE MAY... TU...
HA ANCHE BEVUTO...
...SEI SEMPRE LA SOLITA SCEMA!

SAREI IO LA SCEMA!? LO SAI QUANTE VOLTE TI HO SALVATA!?
MAJORY! L'HO PRESA IN OSTAGGIO! PORTA LA MACCHINA QUI DAVANTI!!
VROOM
SE LA PENSI COSÌ, ALMENO PER UNA VOLTA, CAVATELA DA SOLA!!
IO NON ABBANDONERÒ MAI LA MIA PISTOLA!
COS...!?
TI FARÒ VEDERE IO!!

SLASH
GRIP

AH!
GULP!
TUMP
CORRI !!

AH...
...MALEDETTA MOCCIOSA!!
SLA-SH
UH...

THUD

FUCK OFF!!

NON SEI STATA TROPPO BUONA PER IL TUO CARATTERE, RALLY!?
MMH...
VROMM

TI HO VISTA, SOTTO IL CAMIONCINO!
AH, SÌ?

SÌ... LASCIANDO PERDERE LA TUA PERSONALITÀ, HO MOLTA FIDUCIA NELLE TUE CAPACITÀ...
COMUNQUE SIA, TI FIDI SEMPRE DI ME, NON È COSÌ?

ALLORA? QUANTO MANCA?

MENO 3... 2... 1...

CI SEI RIUSCITA IN SOLI DIECI SECONDI... HO CAMBIATO COMPLETAMENTE PARERE SU DI TE!
NON PER NULLA TI CHIAMANO "BABY BOOM"!

EH EH!

DUM
DUMP

...
E...EHI ...SEI ANCORA VIVA... ?

MALEDIZIONE !
OH...È VIVA!

OTTIMO!
E... EHM... RALLY...

SÌ... ?
IO... VORREI SCUSARMI...PER CIÒ CHE È SUCCESSO...

...ALLA TUA COBRA ...OGGI POMERIGGIO...
ERO SOTTO L'EFFETTO DELL'ALCOL...

VOLEVO CHIEDERTI PERDONO SUBITO DOPO... MA ERO IMBARAZZATA A MORTE...
...E NON RIUSCIVO A TORNARE, SENZA L'AIUTO DELL'ALCOL...

MA COSA DICI!?
TAP
NON MI IMPORTA PIÙ NIENTE! DICO SUL SERIO!

DICI DAVVERO!?
CAPITA A TUTTI DI ...ROMPERE QUALCOSA, NO?

E QUESTO COSA SIGNIFICA!? È TUTTO PIENO DI BUCHI!!
NON TI PREOCCUPARE! CE NE SONO SOLO INTORNO ALLA PORTA E AL MURO!
ANCHE IL MIO GATTINO È BUCATO!
TE NE COMPRERÒ UN ALTRO!!
CHIEDO SCUSA... MA IO STO MOLTO MALE...

CHAPTER 9/ FINE

K18-A
Ho 19 anni, amo tanto i fumetti e i cartoni animati che penso di essere nato con un albo in mano, quindi non credo di essere un pecorone che segue la moda alla cieca. [...] Nella mia sete di novità e conoscenza mi sono imbattuto anche nelle produzioni illegali, ed è stato uno shock! Mi dispiace veramente per la situazione, perché alcuni titoli sono interessanti, ma per rispetto a me e a chi si impegna seriamente in questo campo, li ho cestinati! Secondo me Fabrizio (**K15-B**) ha una visione limitata delle cose. E' vero che ci sono 'amici' che stanno con te solo perché hai manga e videocassette, ma non sono tutti così. Io ho amici che mi capiscono e con cui discuto di fumetti, OAV e di mille altre cose perché sono 'maniaci' come me, senza secondi fini. In più, nonostante non siamo veri esperti in materia, abbiamo redatto un articolo per il giornale del nostro liceo; forse abbiamo scritto banalità, ma ci abbiamo infuso passione e interesse! Perciò, scrivere per un giornalino o una fanzine non è sempre un mezzo per darsi delle arie, ma anche un modo per dimostrare la voglia di fare. [...]
Nicola Longoni, Arcene (BG)

*Pubblico questa lettera perché ne rappresenta diverse decine, tutte in risposta all'intervento di Fabrizio su **Kappa** nr. 15. Alcune appoggiano ciecamente il suo punto di vista, altre si pongono in un ideale 'centro', mentre altre ancora dimostrano una totale avversione agli argomenti trattati. Vorrei prendere le difese di Fabrizio, chiarendo una volta per tutte che, come lui stesso ha affermato, il suo discorso era 'in generale', ammettendo perciò le molte eccezioni. Passiamo quindi al nucleo del discorso: gli approfittatori e i pirati. E' ovvio che molti club e associazioni sono creati da veri appassionati (non per niente su **Starlight** esiste una rubrica dedicata proprio ai club, e noi stessi abbiamo iniziato a lavorare in questo settore pubblicando una fanzine!), ma dobbiamo fare i conti anche con chi cerca di approfittare della situazione e con tutti coloro che sono disposti a sborsare cifre inquietanti pur di avere 'tutto e subito'. La pirateria è quanto di più dannoso esista, e non solo per il mercato italiano, ma anche per l'acquirente stesso. Vi sarà capitato sicuramente per le mani uno di quei disgustosi agglomerati di carta (anti)igienica pubblicati da una fantomatica casa editrice - che costano la bellezza di 5.000 lire - contenenti i fumetti di Tsukasa Hojo. Perché **non** potete definirvi amanti del buon fumetto giapponese se acquistate produzioni pirata? E' presto detto:*

***1)** Tsukasa Hojo non ha mai dato l'OK per la pubblicazione in Italia: questo significa che state facendo un **torto** all'autore che amate.*

***2)** La casa editrice originale, la Shueisha, non ha **mai** ceduto i diritti di pubblicazione di quei fumetti: in pratica state imbottendo le tasche di un **ladro** che vende materiale non suo. Il nostro paese, inoltre, continua a fare una pessima figura, e gli editori giapponesi sono sempre più restii a concedere i diritti dei manga alle case editrici italiane, e allora addio **Gundam**, **Video Girl Ai** & company.*

***3)** In un albo pirata, dialoghi e storie sono completamente riscritti e inventati: questo significa che voi, in realtà, **non** state leggendo il fumetto che tanto amate, ma venite sommersi da una valanga di idiozie inventate di sana pianta da un gruppo di spregevoli individui che stanno sfruttando il vostro amore per i manga. Se vi arrabbiate perché le TV private censurano alcuni cartoni animati, dovreste quantomeno organizzare crociate per andare nelle edicole a bruciare le edizioni pirata che stravolgono l'**intero** senso di una serie!*

***4)** Oltre a essere pirata, i suddetti albi offrono per prezzi decisamente alti una qualità **scadente** (pessima carta, stampa aberrante, adattamenti da nausea) e l'editore non ha nemmeno il coraggio di indicare l'indirizzo completo della sua casa editrice per paura di rappresaglie: codardo, quindi, oltre che ladro.*

***5)** E infine, il motivo più grave di tutti. Un editore pirata spende **pochissimo** per stampare uno dei suoi albi. Non spende neanche un ventesimo di quanto fa invece una casa editrice legale. Questo significa che loro guadagnano moltissimo ogni mese e fanno concorrenza a chi paga i diritti d'autore e lavora coscienziosamente e su ottimi materiali: i pirati non saranno **mai** in difficoltà se voi lettori continuate a comprare i loro fumetti, mentre gli onesti potrebbero avere seri problemi. Sappiate quindi che acquistare fumetti pirata **rovina** in primo luogo gli editori onesti (che potrebbero chiudere le loro riviste, per questo), e in secondo luogo rovina **voi** lettori: un giorno o l'altro vi potreste ritrovare senza manga da leggere, e non potreste rivolgervi più **nemmeno** alla pirateria, che come è noto, agisce unicamente seguendo le mode.*

*Se andrete ad acquistare un manga pirata, da oggi in poi, fermatevi un attimo a ripetere mentalmente questa frase: "Sto dando i miei soldi a dei **ladri** e mi rendo complice della **fine del fumetto giapponese in Italia**". Se non avrete rimorsi di coscienza, preferiamo che smettiate di comprare questa rivista. Non vogliamo che **Kappa Magazine** finisca in una libreria a fianco di merce di contrabbando.*

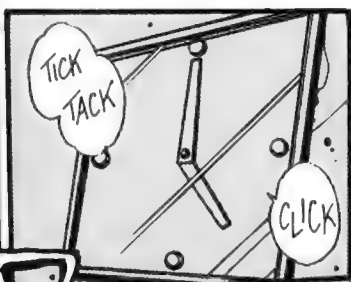
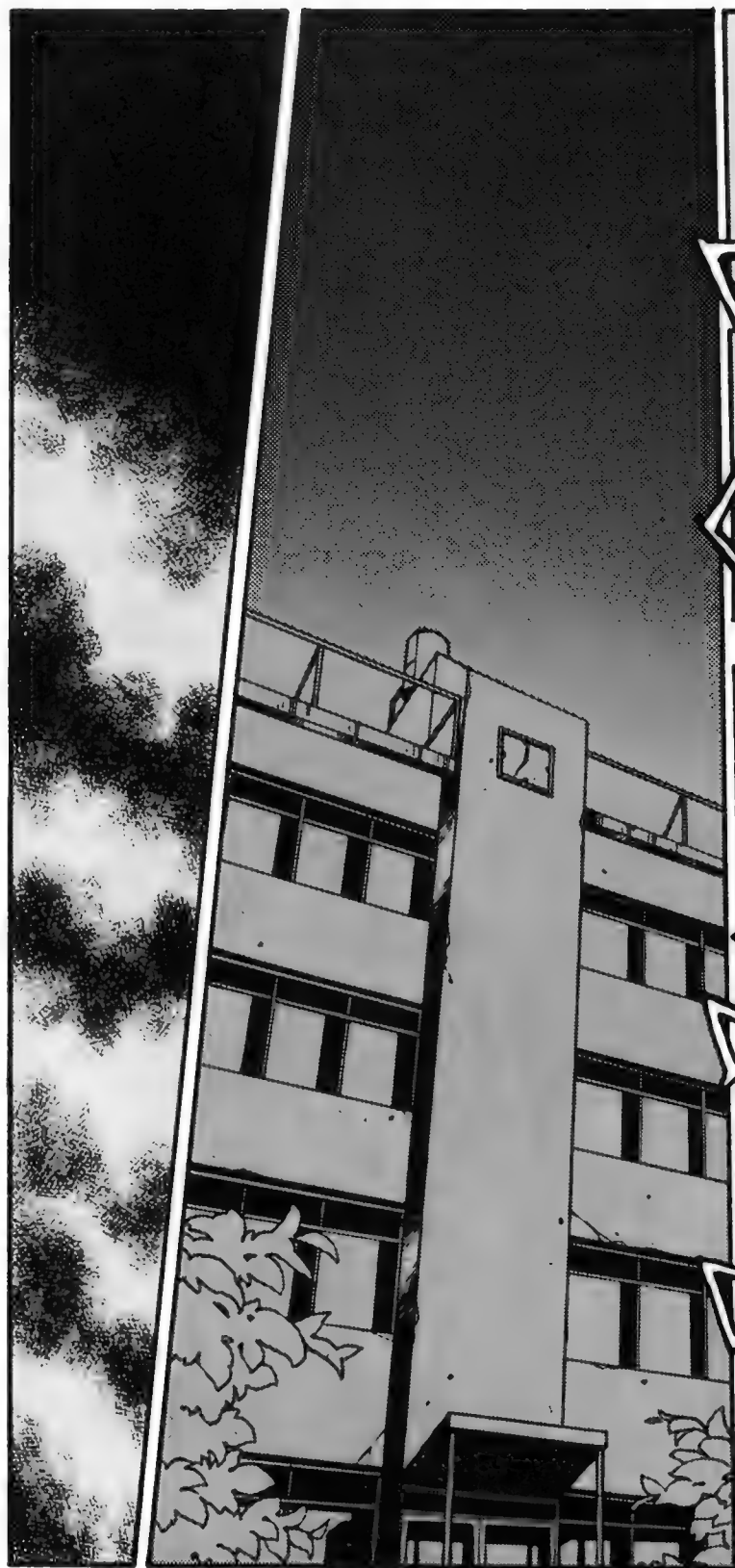
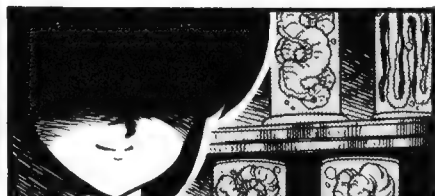
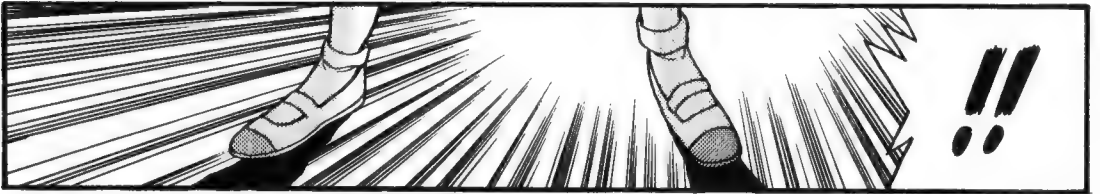
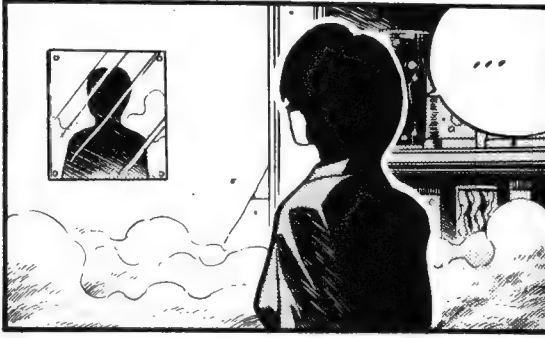
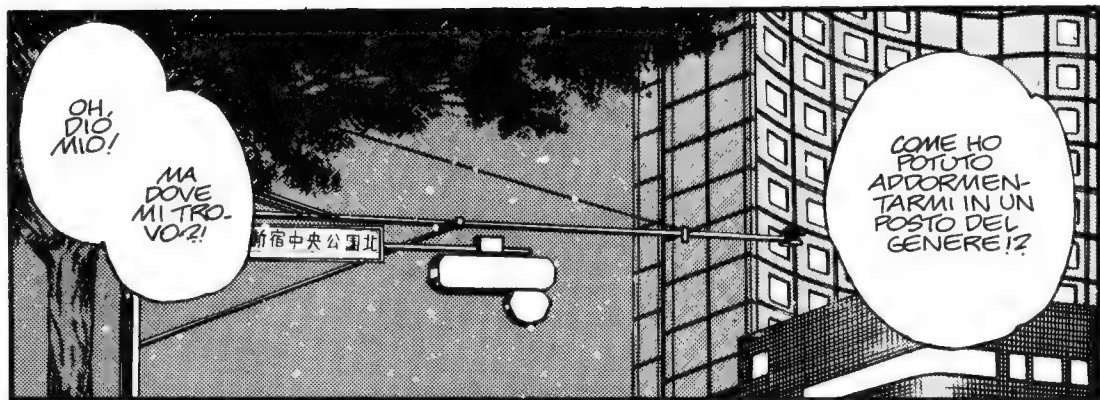
Andrea Baricordi

K18-B
Inestinguibili Kappa boys, è da alcuni anni che ci dobbiamo sorbire roba come *Teen Wolf*, *Scuola di polizia*, *James Bond Jr.* o 'alinvestate' simili! Che fine hanno fatto Go Nagai, *Conan*, *Gundam* e i cartoon della Tatsunoko? E' da una vita che psicologi, mamme e giornalisti danno la caccia alle streghe, non sapendo come motivare la diseducazione dei giovani. Arriveremo al punto che se uno si droga la colpa sarà di *Goldrake*, e se commette un omicidio sarà per via di *Mazinga*. Chi ci rimette in tutto questo? Non certo gli appassionati di horror, né il videomaniaco che segue tutti i film bellici americani! E dire che il medioevo è finito da un pezzo! Pensate che guardando i vari 'miominypucci' i bambini crescano tranquilli? Ho quasi l'impressione che le reti televisive italiane vogliano instaurare in Italia una mentalità di stampo americano: quiz, telenovela spazzatura e rambate in quantità. Che differenza c'è tra l'America e il disdegnato Giappone? L'America è uno degli stati più violenti e disordinati che esistano, mentre l'isolotto giapponese è calmo, lavorativo e con una violenza quasi inesistente, senza contare che le ultime meraviglie tecnologiche nascono lì. Come se non bastasse tutto questo, arriva 'la concorrenza' a dire di sospendere le ostilità nei confronti di RAI e Fininvest, per rifugiarsi in quella scatola nera che si chiama videocassetta. Ma qui siamo in Italia, molte persone il videoregistratore non l'hanno, e i più fortunati non spenderebbero centinaia di migliaia di lire per acquistare serie spesso già viste. A questo punto mi viene quasi da pensare che alla 'concorrenza' di manga e anime non gliene freghi un fico secco! E' per questo che chiedo aiuto a voi: la TV è un mezzo di comunicazione e deve essere accessibile a tutti! Propongo una raccolta di firme a favore degli anime in TV! Se siete riusciti a riportare **Gundam** in forma di fumetto, perché non provare con il cartone animato? Speriamo bene. **Federico Gramegna**, Broni (PV)

La lettura de "Il Manifesto" mi accompagna ogni mattina, e gli spunti di riflessione che regala sono sempre molteplici per qualità e natura. Qualche mese fa, nella rubrica della posta, un genitore preoccupato confessava di aver mandato a letto il figlio piangente, negandogli la visione di un cartone animato per lui troppo violento. La posizione del quotidiano era assai riflessiva, e prendeva in esame non tanto gli effetti che avrebbe causato sul ragazzino la visione del cartoon, ma quelli dell'autarchica forma di proibizionismo operata dal genitore. Se è vero che la 'famiglia felice' è un tabù inviolabile nella nostra bella Italia, è anche vero che alla base della stessa ci dovrebbe essere sempre il dialogo e la franchezza più totale. La stampa purtroppo spesso non aiuta le scelte dei genitori, portati a credere che la via da seguire debba essere necessariamente in linea con la morale conformista americana. Non mi soffermo sulle tue osservazioni tra America e Giappone, che giudico un po' approssimative, ma arrivo dritto al nocciolo della questione. Neanche noi abbiamo digerito quell'editoriale, e l'Operazione Kappa vuole essere la nostra risposta. Lo scorso mese abbiamo affrontato l'argomento, chiedendo di segnalarci le vostre proteste da sottoporre ai vari responsabili TV, mentre la raccolta di firme è iniziata addirittura alla fine di ottobre (ti abbiamo letto nel pensiero, no?). Le fiere di Lucca, Napoli e Reggio Emilia ci hanno visto e ci vedranno raccogliere direttamente le vostre adesioni, e altrettanto stanno già facendo molti club e associazioni in tutta Italia. Ringraziamo chi ha deciso di sostenere l'iniziativa (tu compreso, spero) e invitiamo gli interessati a sintonizzarsi con Graffi & Graffiti (a pagina 38) per maggiori informazioni. La sfida è lanciata, ora tocca a tutti noi raccoglierla!

Massimiliano

Continua a pagina 115 ➡

YUZO TAKADA
- 3x3 OCCHI -
IL RICHIAMO DEL MOSTRO DEMONIACO -PRIMA PARTE-

TICK TACK
CLICK

...

CLACK

BLA
BLA BLA
BLA

AH AH AH AH!

AH AH! FINALMENTE SONO LIBERA! AH AH AH!

AH AH...! UH...?
...
TAP TAP
TAP

!!

AAAAAH!!
Noooo!!
ERA SOLO UN SOGNO...?
...
CO-COSA MI STA...?

GAY-BAR CULTURE SHOCK

* AVVENUTO IN KAPPA MAGAZINE 16 E ½.
LO AVETE LETTO, VERO?_ KB

* SEMPRE IN KAPPA 16 E ½ - MA LO AVETE LETTO O NO?!? - KB

* YAKUMO PARLA DEL "TEMPIO DEGLI INCANTESIMI", DOVE HA CONOSCIUTO LING-LING. L'AMMINISTRATORE È STATO PIETRIFICATO IN KAPPA 3 DA MADAME HUANG SHUN-LI, CHE TUTTI CREDONO UNA BRAVA PERSONA_KB

ODDIO! E' UN MOSTRO!
AIUTO SIGNOR FUJII!!
AH AH AH! NON VI PREOCCUPATE!
LASCIATE FARE A ME!

CHIEDI SCUSA!
MI SCUSI, CAPO, PUÒ ANDARE UN POCHINO DI LÀ...
TUMP

MALEDETTO! DOVRESTI RINGRAZIARMI PER AVERTI DATO LA POSSIBILITÀ DI LAVORARE QUI!
CRACK
STUD
AHIA! MI PERDONI, CAPO!!
TONK
MMH... ANCHE VOLENDO, NON PENSO CHE POTREMO CONTARE SU DI LUI!
GLUP
EH, GIÀ... SI FA METTERE SOTTO PERFINO DA UN... DA UNA... UN... EHM...

GRAZIE INFINITE!♡
BUONA NOTTE!

HAI ABBANDONATO IL LICEO PER ANDARE A CACCIA DI MOSTRI... E PER DI PIÙ, LAVORI OCCASIONALMENTE IN UN LOCALE GAY...

NON RIESCO PROPRIO A CAPIRE COSA POTREI AVERE IN COMUNE CON UNO STRANO TIPO COME TE!

NO... NON VOGLIO DIRE QUESTO...

A ME INTERESSI MOLTO, INVECE?

COS..?

OH!

IN... IN CHE SENSO...?

PER IL FATTO CHE TU SEI DOTATA DI STRAORDINARI POTERI!

VRROOM

VROOM

AH! TI INTERESSO COSÌ TANTO?

UGH!

E TU, COSA NE PENSI?

CREDI CHE SIA SOLTANTO UNA COSA UTILE E BASTA?

UFFA!! NON CI CAPISCO PIU' NIENTE!
NON PUO' ESSERE VERO!
IO... NON POSSO ANCORA CREDERCI...
... MA IN FONDO, ESSERE DOTATA DI POTERI CHE MI RENDONO DIVERSA DAGLI ALTRI ESSERI UMANI, MI RENDE ABBASTANZA FELICE...

BE'! SE DEVO DIRLA TUTTA, MI DA' UN SENSO DI SUPERIORITA' CHE MI INEBRIA!

GIA'! E' NORMALE, CREDO! SCOPRIRE DI ESSERE DOTATI DI POTERI FORMIDABILI COME QUELLI...
... E' COME UNA RIVOLUZIONE! PROPRIO COSI'... UNA RIVOLUZIONE INASPETTATA!!

* VEDI (DI NUOVO) KAPPA 16 E 1/2 - KB

...OH ...L'AMULETO...

SEI SICURA DI AVERLO ANCORA CON TE?
CERTO! LO PORTO SEMPRE DENTRO LA BORSA!

CHE FINE HA FATTO LA MIA BORSA...?

AAH!!
UN MOMENTO! FERMATI!!
URK!

GIÀ... È STRANO! DOPO LE LEZIONE ...COSA HO FATTO?
A SCUOLA...?

È TUTT'OGGI CHE TI COMPORTI MOLTO STRANAMENTE, SAI!
NON SCHERZARE! SENZA QUELLO SEI **VERAMENTE** IN PERICOLO!

HAI DETTO CHE SARESTI ANDATA A CASA A CAMBIARTI, E CI SAREMMO RIVISTI POCO DOPO...
...E INVECE SEI ARRIVATA IN RITARDO E HAI LASCIATO INDOSSO LA DIVISA...
...

HAI... HAI RAGIONE...
...È MOLTO STRANO... QUANDO HO RIPRESO CONOSCENZA ERO SDRAIATA NEL PARCO!
UHN

EHI... EHI! TI SENTI BENE !?
EPPURE NON HAI BEVUTO!
HO UN PO' DI VERTIGINI...

SENTI... ASPETTA UN MOMENTO!! VADO A CHIAMARE UN TAXI!
S... SÌ, GRAZIE...

CHE... COSA MI SUCCEDE...?
HO... UN GRAN... SONNO...

...

...PAI...?

!?

FINE DELL'EPISODIO

L'OCCHIO DELLA MENTE

Leggere le istruzioni a pagina 90.
Gioco-racconto in cui il lettore è il protagonista.

Testo e illustrazioni di Andrea Baricordi
Liberamente basato sui miti ideati da Yuzo Takada

1) Ti trovi all'interno di una lussuosa auto assieme a tuo padre, un archeologo di fama mondiale, e vi state dirigendo al Laboratorio Nazionale per le Ricerche Archeologiche. Lì tuo padre è stato invitato per portare il suo prezioso consiglio riguardo alcune decorazioni murarie rilevate in un sito archeologico nell'Europa Orientale; tu hai insistito per andare con lui, visto che il Laboratorio è una specie di Luna Park, per te, pieno com'è di cose curiose e interessanti. Sei uno dei pochi a poterle vedere, e ciò ti rende orgoglioso. Stai chiacchierando tranquillamente con tuo padre, quando l'autista frena violentemente e l'auto sbanda. Completamente fuori controllo, il mezzo finisce fuori strada e urta frontalmente un albero. Dopo aver superato lo shock momentaneo e aver appurato che nessuno di voi è ferito, scendete dalla macchina per controllare. L'autista indica perplesso le ruote anteriori, che sono solcate da curiosi squarci trasversali.
Metti alla prova la tua Abilità contro un GDP di 8 punti.
Se hai successo, vai all'11; altrimenti vai al 22

2) Apri la finestra, e una folata di vento fa agitare le tende come fantasmi inquieti. Ma niente di più. Le foglie degli alberi di fianco a casa tua frusciano accarezzate dalla brezza e tutto sembra tranquillo. Poi, un fugace luccichio ammicca dalla chioma di una quercia del bosco dietro casa. Richiudi la finestra dubbioso, e passi il resto della notte sognando pneumatici squarciati e strani vecchietti. Vai al 13

3) Il demone si solleva ringhiando e atterra in cima alla rupe. Sferra un calcio tremendo contro il bordo del piccolo precipizio e ti fa piovere addosso una frana di massi. Testa la tua Abilità contro un GDP di 10 per evitare di essere travolto. Se non ce la fai perdi 4 punti Resistenza. Se muori, vai al 38; se sei ancora vivo, vai al 14

4) Abbandoni la strada e ti addentri nel boschetto. L'ombra degli alberi ti rinfresca subito, e giungi sulla riva di un limpido ruscello. Bevi con gusto l'acqua fresca e dolce, e raccogli more a piene mani: non sarà un gran pasto, ma ti sosterrà finché non arriverai in paese. Dopo esserti riposato un attimo decidi di ripartire, e quindi ti dai una rassettata generale in modo da essere presentabile. Ma mentre ti lavi la faccia nel ruscello scopri di non essere solo: l'acqua riflette una figura - forse umana - seduta sui rami sopra di te. Alzi la testa spaventato, ma con un fruscio di foglie la presenza sparisce all'improvviso. E' ora di andare via di qui! Corri verso la strada al 123

5) Descrivi un arco completo in aria con la spada, e la cali con violenza inaudita sulla mano del demone. Con un urlo assordante il demone ritrae l'arto offeso, mentre due delle sue dita volano verso destinazione ignota. Hai la Spada delle Due Dimensioni in pugno, e ora il tuo avversario *deve* temerti. Da ora, quando riuscirai a ferirlo, ricordati di sottrargli altri 10 punti Resistenza oltre al danno normale. Vai al 78

6) «Ferràn! Che ti prende? Non mi riconosci più? Che c'è, non ti senti bene? Perché non vuoi abbracciarmi? E' da tanto che non ci vediamo!» dice la ragazza. Sembra sinceramente dispiaciuta.
Le dici che non sei la persona che sta cercando? Vai all'81
Decidi di abbracciarla comunque? Vai al 119

7) Lau! E' la sua mano! E' viva! Con uno sforzo immane cerchi di spostare i tronchi e i rami che le sono crollati addosso, mentre Müze tiene impegnato il demone. Alla fine riesci a tirarla fuori: è malconcia, ma ti sorride. «Facciamo fuori quel bastardo» dice. «Dobbiamo stringerlo in un triangolo... Tu, Müze e io! E quando ti dò il via, preparati a sfogare la tua rabbia come un vulcano in eruzione!»
Segui le indicazioni di Lau e circondate Bohmra. Vai al 27

8) Udite un fischio simile a quello di un gufo, poi da un cespuglio saltano fuori sette ombre tozze e completamente corazzate, tanto da darti l'impressione di essere granchi umani. Controlla la tua scheda nello spazio Note: se hai segnato una "J", vai al 19; altrimenti vai al 50

9) Ricordi benissimo la sensazione di essere spiato e ricordi anche il brandello di lana verde che hai trovato impigliato fra i rami davanti alla finestra... Verde come quella del poncho che indossa Lau! Vai al 30

10) Continuate a parlare ancora un po', e capisci molte delle cose accadute in questi giorni. Il vecchietto era Herzigog, e ha cercato di ingannarti, creando nella tua mente falsi sospetti su Lau, che sapeva che avresti prima o poi incontrato. E Onui si era occupata di tutto il resto. L'indomani vi recherete alla caverna dove è custodita la spada che ucciderà Bohmra. Lau ti conforta, dicendoti che se hanno rapito tuo padre non hanno intenzione di ucciderlo, altrimenti lo avrebbero fatto durante l'incursione in casa tua. Hai fame, ma ti addormenti mentre Lau ti carezza i capelli. E la notte passa tranquilla. Vai al 122

11) Segna una "X" nello spazio Note sulla scheda. Esamini più accuratamente quegli squarci e noti che sono formati da tre segmenti paralleli l'uno all'altro; è come se il pneumatico fosse stato artigliato. Ma che razza di animale è tanto potente e veloce da piantare una zampata del genere nelle ruote di un'auto in corsa? Vai al 22

12) Camminate in silenzio verso la piccola grotta che ora riesci a scorgere. Mentre pensi che dovrai strisciare per entrarci, Lau ti stringe una spalla. Proprio tutt'intorno all'imboccatura della grotta noti che gli alberi si muovono ondeggiando sinistramente... e non c'è un filo di vento! Alcuni rami si abbassano a tastare il pertugio, e la scena ti dà la nausea: sembrano le braccia ossute di un cadavere raggrinzito che raspano cieche il terreno tutt'intorno, probabilmente cercando voi.
Se hai una "Z" nello spazio Note, vai al 45; altrimenti vai al 93

13) Il giorno dopo ti svegli a fatica. Ti sembra di aver dormito sopra un'asse di legno e ti senti tutte le ossa rotte. Scendi al piano di sotto per la colazione ma tuo padre, che di solito è piuttosto mattiniero, oggi non si è ancora alzato. Hai uno strano presentimento, e ti dirigi di corsa verso la sua camera da letto: bussi alla porta, e quando nessuna risposta giunge al tuo orecchio, la spalanchi velocemente. Il letto è vuoto e la stanza è completamente sottosopra. La finestra è completamente spalancata, e sul davanzale noti un oggetto luccicante: è un anello di metallo con una pietra a forma di occhio! Se vuoi tenerlo, scrivi sulla scheda "Anello con Occhio", altrimenti lascialo lì. Vai al 24

14) Il terreno si sgretola anche sotto i piedi del tuo nemico, e così anche lui piove dall'alto assieme alle rocce. Tutto a vantaggio tuo, comunque, dato che ora si trova inerme ai tuoi piedi. Puoi vibrargli un colpo (uno solo) senza che lui possa reagire, ma solo difendersi. Testa la tua Forza contro la sua: se hai la meglio puoi infliggergli il massimo dei danni, ma se vince lui non sottrarre nessun punto dalla tua Resistenza. Se lo uccidi, vai al 16; altrimenti vai al 25

15) Continui a camminare sotto il sole di mezzogiorno, affamato, assetato e accaldato. Grondi di sudore, e hai la bocca piena di polvere, mentre lo stomaco protesta rumorosamente. Ti gira la testa, e per poco non stramazzi al suolo per non aver visto una buca nella strada. Perdi 2 punti Resistenza. Ti siedi un po' per vedere se passa qualcuno, ma la strada resta deserta. Demoralizzato, ti alzi e riprendi a camminare: per ironia della sorte, dietro la prima curva scorgi il paese, distante probabilmente neanche mezzo chilometro. Vai al 123

16) Sì! Sì! Ce l'hai fatta! Bohmra è morto, e con lui il suo progetto di dominio sui popoli del mondo. Gridi la tua vittoria con le lacrime agli occhi, poi ti gira la testa e svieni. Ma sei felice. Vai al 129

17) Mentre alcune gocce di sudore freddo ti scendono lungo la schiena, lasci che la bestia si avvicini a te. Scrutandoti con i suoi occhi bianchi ti gira attorno ringhiando, poi inizia ad annusarti con impegno. La ragazza osserva la scena preoccupata finché la bestia, Müze, alza la testa ed emette un miagolio soddisfatto; con un balzo ti salta al petto facendoti ribaltare all'indietro, e prende a leccarti la faccia facendo le fusa! La ragazza con la bombetta saltella dalla gioia gridando «Lo sapevo che eri tu! Ti ho ritrovato, finalmente!». Vai al 70

18) Inizia la caduta. Scopri di trovarti a più di duecento metri dal suolo, e proprio sotto di te Bohmra ti attende con gli artigli rivolti verso l'alto: sai che sarà come restare infilzato su una decina di spade, e anche se non morirai sentirai molto dolore. Manca poco, ormai. Trenta metri. Venti. Un guizzo arancione colpisce Bohmra sul grugno e lo fa cadere indietro. Quindici metri. E' Müze! E ora scatta verso di te per prenderti al volo. Chiudi gli occhi, poi non capisci cosa succede, ma l'impatto con il terreno non è eccessivamente duro. Sei sul dorso di Müze, e lei sembra un po' ammaccata. Bohmra si sta rialzando, ma alle tue spalle noti che fra gli alberi caduti qualcosa si muove… E' una mano!
Vai a vedere a chi appartiene? Vai al 7
Pensi prima al demone? Vai al 74

19) Lau, in piedi davanti a te, tocca ancora una volta il medaglione facendone aprire l'occhio al centro. Una sfera rossa luminescente saetta in avanti urtando con violenza una delle ombre, poi si modella fino a tramutarsi in Müze, che dilania l'avversario con le fauci. «Müze, attacca!» grida Lau, ma la creatura sembra indecisa. Guarda Lau, poi scruta tra i cespugli. Compie questo gesto ripetutamente, poi mette la coda tra le gambe e abbassa la testa. Un'ottava ombra schizza dai cespugli alla chioma dell'albero sopra di voi e grida «Müze, attacca!». La creatura sembra non sapere a chi ubbidire, e così preferisce sparire di sua iniziativa dentro il medaglione di Lau. Vai al 61

20) Un rumore quasi impercettibile proviene dalla finestra alle spalle del sergente: questi si volta di scatto e, senza mirare, spara un colpo in quella direzione. Con un gran fragore il vetro s'infrange, mentre una sagoma scura, nascosta fino a quel momento fuori dall'edificio, si sposta velocemente per evitare di essere colpita. Il sergente ride soddisfatto, e soffiando nella canna della pistola si volta nuovamente verso di te. «Be', almeno non dovremo pulire il pavimento della cella dal tuo sangue. Ormai è certo che tu *non* sei il figlio del professore, quindi è inutile sottoporti al *test*. Contento, Ferràn?». Detto questo, torna con flemma al suo giornale di enigmistica. Vai al 42

21) «A proposito», dice Lau, «tu *hai* un'arma anti-triclopi! Chi te l'ha data?». Le descrivi lo strano vecchietto che ti ha fatto visita l'altra sera, e lei ha un piccolo moto d'ira. «Era proprio lui! E ti ha raccontato un sacco di fesserie! Ma quale guerra? Ma quale pedina? Ti ha solo dato un'arma per suicidarti! Se muoio io, muori anche tu!». Vai al 32

22) Senti un fruscio di foglie d'albero smosse, benché il vento non stia soffiando per niente. Distante dall'albero contro il quale avete sbattuto, ce n'è un altro più grosso e dalla folta chioma: tra le sue fronde intravedi per un attimo una figura snella. Sta osservando la scena, ma quando capisce che tu stai guardando nella sua direzione fa un balzo verso i rami più alti, sparendo alla vista e inoltrandosi nel boschetto adiacente alla strada. Né tuo padre, né l'autista hanno visto niente. Evidentemente, solo tu ti sei accorto dello strano fatto. Vai al 33

23) Senti il sibilo nell'aria dietro di te, e con un balzo di getti dietro una roccia calcarea bianca. Le radici si conficcano con violenza nella pietra e ne mandano in briciole una buona metà. Rabbrividisci pensando che *quella* poteva essere la tua schiena. Ora le radici ondeggiano davanti al tuo naso come due cobra, e tu hai la rupe alle tue spalle. Non ti resta che vendere cara la pelle. Vai al 109

24) Ti vesti in tutta fretta e corri a telefonare alla polizia, ma noti che i fili del telefono sono stati tagliati. Corri fuori per cercare di raggiungere l'auto, per scoprire che è stata privata del motore. Sei disperato e ti gira la testa: il primo centro abitato è a diversi chilometri di distanza!
Cerchi ulteriori tracce dei rapitori di tuo padre? Vai al 35
Ti incammini a piedi verso la prima città nei paraggi? Vai al 46

25) Con un balzo Bohmra è di nuovo in piedi, torreggiante sopra di te. Una sua ala è danneggiata, e per un po' non potrà spiccare il volo. Ma ora avanza agitando i suoi artigli come un mulino a vento davanti alla tua faccia e ti costringe a indietreggiare continuamente.
Vuoi parare i suoi colpi? Vai al 36
Vuoi contrattaccare? Vai al 47

26) Ma certo! Era così semplice! Per passare è necessario sacrificare qualcuno proprio qui… Ma che fare? "…chi vive senza vivere e muore senza morire…" Si tratta di un non-morto… Di un *hupia*… Di te. Rassegnato, ti lanci veloce contro il pungiglione che trapassa la tua gola da parte a parte. Speravi di soffrire poco. Era solo una speranza. Perdi la vita, ma sai che è per poco. Vai al 128

27) Bohmra capisce di essere, per una volta, in difficoltà. E Allora dà fondo alle sue ultime energie. Stringe i suoi pugni, che presto iniziano a vibrare e a emanare fumo nero. Ora le sue mani sono incandescenti, e puoi vederne le ossa in trasparenza. In men che non si dica, un bagliore bianco si sprigiona dai suoi palmi, balenando prima verso Müze, poi verso Lau. Ha capito che sei immortale, e cerca di far fuori la triclope che ti ha reso un *hupia*! Lau schiva, ma la bestia arancione non fa in tempo a ritrarsi del tutto. Il suo pelo prende fuoco. La triclope cerca di spegnere le fiamme sul dorso di Müze, e Bohmra attacca.
Vuoi aiutare Müze in modo che Lau abbia le mani libere? Vai al 49
Vuoi ostacolare Bohmra in qualsiasi modo? Vai all'85

28) La tua fuga coglie di sorpresa la bestia a tal punto che si volta verso la sua padrona per sapere come agire. La ragazza le grida di prenderti, e in men che non si dica Müze spiega le ali: in una manciata di secondi ti è sopra. Sai che ormai non puoi sfuggirle, e ti resta poca scelta sul da farsi. Se hai un Piffero e vuoi usarlo, segui le istruzioni di cui sei in possesso. Se non ce l'hai o non lo vuoi usare, non ti resta che fermarti mentre la creatura alata atterra leggera vicino a te, andando al 17

29) Sta girando tutto, e perdi il senso dell'orientamento. Dov'è il cielo? E la terra? Stai salendo o stai scendendo? Dov'è la tua spada? Vedi un bagliore lontano: ti è schizzata via di mano! E ora? Vai al 18

30) «Mi dispiace, cara Lau, ma gli errori si pagano. Guarda, Ferràn» dice Onui voltandosi verso di te, «Questa donna è la responsabile del rapimento di tuo padre *e della sua morte*. Deve essere giustiziata!» Lau è senza parole. «Ferràn… Ti prego… Non credere a questa… Sto cercando di aiutarti! Io e te siamo una cosa sola! Se muoio io, morirai anche tu, e non potrai mai più rivedere tuo padre!»
Non ti resta che lasciare che Onui e Lau si confrontino a duello, andando al 41; oppure - se lo hai segnato sulla scheda - puoi usare il Piffero come ti è stato insegnato.

31) Il sergente chiude un occhio, irrigidisce il braccio, indirizza la pistola fra i tuoi occhi, e preme il grilletto. Un boato echeggia nella piccola cella, mentre senti la tua testa piegarsi di scatto all'indietro. Cadi al suolo, e l'ultima cosa che vedi prima di morire è un sottile fiotto rosso che zampilla dalla tua fronte. Vai al 53

32) Le mostri l'oggetto in questione e lei inorridisce. «Noi la chiamiamo la Prigione di Spine, per via dalla sensazione che dà mentre uccide. Dammelo, per favore» ti chiede Lau. Riluttante le consegni lo strumento, che lei si affretta a spezzare in due e a gettare via. «Ecco», commenta soddisfatta, «ora non siamo più in pericolo. Né io, né tu. Siamo una cosa sola, Ferràn! Ricordalo sempre!». Vai al 10

33) Siete costretti a tornare a casa, e a piedi, per giunta. Durante il tragitto lungo la strada deserta hai sempre avuto la sensazione di essere osservato. Mentre pensi all'accaduto, comodamente seduto sul divano di casa tua, qualcuno bussa alla porta. Vai ad aprire e ti trovi di fronte un vecchietto dalla barba bianca abbigliato come una sorta di santone. «Ragazzo», dice, «Qualcuno sta cercando di farti del male. E' necessario che tu sappia alcune cose »
Lo fai entrare? Vai al 44
Lo lasci sulla soglia di casa? Vai al 55

34) Senti il sibilo nell'aria dietro di te e tenti di lanciarti dietro una roccia ai piedi della rupe. Purtroppo scatti con un secondo di ritardo, e le due radici ti si conficcano nella schiena, uscendo lucide di sangue dal tuo petto. Sottrai 5 punti dalla tua Resistenza. Le radici ti sollevano a tre metri d'altezza mentre tu soffri un dolore atroce, ma non sei morto! E non capisci come sia possibile! Vedi Lau fare alcuni strani gesti, e le radici si seccano all'istante lasciandoti cadere. La ragazza ti aiuta ad alzarti, mentre l'orrido buco nel tuo torace si richiude a vista d'occhio. Puoi recuperare 1 punto Resistenza per ogni paragrafo che leggi, fino al livello iniziale (ma senza superarlo). Vai al 12

35) Fai il giro completo della casa e del giardino, ma sembra che le uniche cose fuori posto siano quelle che hai già visto. Quando stai per abbandonare le ricerche, però, qualcosa colpisce il tuo occhio. Noti che uno degli alberi che circondano la casa ha qualche rametto

spezzato in una zona della chioma piuttosto vicina alla finestra della tua camera da letto. Mentre stai per andare a controllare senti un rumore di passi leggeri provenire dal giardino sul retro.
Vai a vedere chi c'è nel cortile? Vai al 57
Ti arrampichi sull'albero per esaminare i rami spezzati? Vai al 68

36) Un artiglio sta per colpirti in piena faccia, ma riesci a deviarlo. Un altro non ti sventra per un soffio. Irritato dal tuo continuo para-e-schiva, Bohmra inspira profondamente e ti lancia un urlo così possente che rotoli all'indietro. Proprio mentre ti stai rialzando lui arriva su di te, ti afferra per le spalle e ti scaglia in aria, sopra di sé. Se hai una "K" sulla scheda nello spazio Note, vai al 29; altrimenti vai al 18

37) Rassegnato, ti porti verso la branda all'interno della cella. Scrollando la testa, pensi che questa gente riuscirà molto difficilmente a scoprire dov'è tuo padre e chi l'ha rapito, per cui ti prendi un attimo di pausa per decidere sul da farsi. Sdraiato sulla branda, cerchi di riassumere tutto quel che è accaduto e fai congetture su chi possa avere interesse a rapire tuo padre, un semplice professore di archeologia. Uno scatto metallico ti fa sussultare: il sergente ha chiuso a chiave la porta, e ora sogghigna soddisfatto. Quando, allarmato, chiedi spiegazioni, l'unica risposta che ti viene data è «Ordini dall'alto, caro Ferràn... Devo verificare se sei *veramente* il figlio del professore». Inizi a preoccuparti seriamente quando estrae la pistola dalla fondina e la punta verso te. Che destino crudele: il sergente ti ha scambiato per qualcun altro: tu *non* ti chiami Ferràn! Lancia un dado: se esce un numero pari, vai al 20; se è un numero dispari vai al 31

38) Quando recuperi le forze ti rendi conto che la battaglia si è conclusa da un pezzo... e che di certo *non* hai vinto tu. Hai fronteggiato Bohmra ma non sei riuscito a batterlo. La salvezza dell'umanità è ormai un sogno irrealizzabile. Hai perso Lau. Non rivedrai mai più tuo padre. Nel giro di tre mesi inizierà una nuova tragica era di dannazione senza fine. L'era di Bohmra, il Sovrano degli Uomini e della Terra.

39) Temendo l'inganno, continui a suonare con tutto il fiato che hai. La bestia, sospesa a mezz'aria, inizia a vibrare gonfiandosi grottescamente come un pallone, e in breve a esplode fra spruzzi di sangue. La ragazza si getta all'indietro, e dopo alcune violente convulsioni si irrigidisce con una smorfia di dolore. Sulla sua fronte si apre un terzo occhio dalla pupilla vacua che riluce nell'oscurità, da cui esce una piccola nube gassosa luminescente che si dirige verso di te. Quando ti raggiunge si insinua nel piffero e ti entra in bocca: ti passano nella mente una serie di ricordi che non puoi materialmente avere... Poi inizi a capire quale errore hai commesso, ma troppo tardi: il tuo corpo va in decomposizione nel giro di dieci secondi, lasciando al tuo posto nient'altro che un mucchietto di materia nerastra e un piffero...

40) La sua flemma sembra dissolversi in una bolla di sapone. «Questa *non* Spada Due Dimensioni! Questo ferro senza valore!» grida, e la sua voce ti rimbomba nelle orecchie. «*Dove*, Spada Due Dimensioni? Parla!» urla inferocito spezzando l'arma con due dita. Nella grotta, evidentemente, non hai fatto la scelta giusta. Be', pensi, in questo caso, poco male. Non l'hai tu, ma non l'ha neanche lui. Vai al 78

41) Onui dà uno spintone a Lau e la sbatte a terra. In quel momento un bagliore si accende nel mezzo della fronte di Lau, e un terzo occhio le si apre proprio in quel punto. «Rinnegata! Stai gettando il fango sul nostro popolo!» grida Lau, ma la sua voce è cambiata. Ti mette quasi timore. Lo stesso accade a Onui, che assunta una strana posizione di combattimento lancia il suo avvertimento «Il nostro è un popolo glorioso che ha bisogno di espandersi; per espandersi sono necessarie nuove alleanze; e per nuove alleanze occorrono nuovi capi! Tu non puoi rientrare in questo progetto!» poi si lancia su Lau.
Lancia un dado. Se esce un numero pari, vai al 120; se esce un numero dispari, vai al 100

42) Il tempo passa, e lo stomaco brontola per la fame. Evidentemente, per te non è previsto alcun pasto. A tarda sera, nonostante le tue insistenti suppliche, non ti è ancora stato spiegato per quale motivo sei stato imprigionato, e la rabbia inizia a lasciare spazio allo sconforto. Ti addormenti senza accorgertene, e a notte inoltrata vieni svegliato da una serie di rumori confusi provenienti dal cortile del posto di polizia. Il sergente, che si era appisolato sulla sedia, si sveglia solo qualche secondo dopo di te e imbocca l'uscio imprecando e chiamando

l'assistente a gran voce, ma con un grido strozzato si ferma sulla porta guardando spaventato verso l'esterno. Indietreggia fino a schiacciarsi con le spalle contro le sbarre della tua cella, poi senti un ruggito e un suono di carne lacerata, seguito da un gorgoglio. Il sergente cade a terra lasciandoti intravedere una creatura felina delle dimensioni di una tigre semi nascosta dalla penombra. E dietro quest'ultima, sulla soglia della porta, si staglia una sagoma umana completamente nera con indosso un poncho e una bombetta decorata con penne d'uccello. «Tu! Ti chiami Ferràn?» ti chiede la figura con voce imperiosa.
Se rispondi «Sì» vai al 64
Se rispondi «No» vai al 75

43) Ancora una prova ti aspetta. Pensi che forse questa non sarà difficile, ma... *chi* dovrà combattere questo Bohmra? Tu non hai la minima idea di come si impugna una spada, né tanto meno la voglia di fronteggiare un vero demone. Hai comunque la sensazione di ricordare alcune cose della tua vita precedenti a cinque anni fa, epoca del tuo risveglio dallo stato di coma, ma non riesci a mettere a fuoco nulla. Segna una "Z" nello spazio Note sulla scheda e vai al 54

44) «Oh, grazie... Ho fatto molta strada per raggiungere questo posto», dice entrando e guardandosi attorno incuriosito. «Bella casa. Ci abiti da solo?» ti chiede il vecchio. Mentre lo fai accomodare sul divano, gli rispondi che lì abita anche tuo padre, che al momento si trova al piano superiore. «Non è rimasto molto tempo: è meglio che ti racconti subito quel che sta per accadere. Ragazzo mio, è in corso in questo momento una guerra... Una guerra che non viene combattuta con le solite armi, ma con arcane forze magiche... Una guerra che stanno combattendo in molti, ma che non può essere registrata dalla cronaca... Tu non ne sei consapevole, ma sei uno dei soldati di questo immane duello fra Luce e Buio per il semplice fatto che sei la reincarnazione di un antico guerriero. Qualcuno ti vuole morto perché tu non torni a combattere per il tuo esercito, e finché non ti renderai conto di chi sei veramente, sarai vulnerabile a ogni attacco»
Se questo vecchio ti ha stancato, puoi metterlo alla porta al 66
Se ti interessa quel che dice, vai all'88

45) Qualcosa cambia nell'aria. Hai la sensazione di venire investito da un'onda, come se l'attenzione di mille occhi si spostasse improvvisamente su di te. Anche gli alberi attorno a voi iniziano a ondeggiare, e

il sinistro fruscio si fa assordante. Ti sembra di essere attorniato da una sterminata folla di gente che ride, e ti scendono involontariamente delle lacrime dagli occhi. Decine di rami calano inesorabili su di voi. Hai la sensazione che non ci sia più nulla da fare. Testa la tua Abilità contro un GDP di 12. Se ce la fai, vai al 104; altrimenti vai al 115

46) Più ti allontani da casa, più ti sembra di star meglio. Quando realizzi quel che sta accadendo, cadi nello sconforto: lo strano incidente del giorno prima, la visita di quel vecchio la sera precedente, l'ossessionante sensazione di essere seguito e, peggio di tutto, il rapimento di tuo padre. Alcune lacrime rigano le tue guance, ma sei determinato a cercare aiuto prima che sia troppo tardi. La strada che porta al primo centro abitato è un nastro d'asfalto rattoppato in più punti come un vecchio calzino, e passa in mezzo a rigogliosi alberi, che però ti inquietano: chiunque potrebbe nascondersi lì in mezzo e spiare i tuoi movimenti. Con questa sensazione arrivi nei pressi di una fattoria.
Chiedi aiuto agli abitanti? Vai al 101
Prosegui verso il paese? Vai al 112

47) Mentre Bohmra mulina i suoi artigli, ti fai strada fra le sue possenti braccia cercando di colpirlo. Testa la tua Abilità contro un GDP di 10. Se ce la fai, lancia due dadi e sottrai il numero uscito dalla Resistenza del tuo avversario. Se non ce la fai, sottrai alla tua Resistenza 4 punti.
Se lo hai ucciso, vai al 16; se sei morto tu, vai al 38
Se invece siete ancora vivi, vai al 36

48) Com'è possibile che un rapimento possa essere preso così alla leggera? Protesti ad alta voce, e accusi il sergente di incompetenza. L'uomo continua a fissarti impassibile finché non smetti di gridare. «Non farmi perdere la pazienza», ti consiglia con un tono che non ti piace. «Entra in quella cella e non fiatare, o prenderò provvedimenti!»
Lasci perdere e fai come ti dice lui? Vai al 37
Preferisci andartene e risolvere il problema da solo? Vai al 59

49) Corri a spegnere il pelo in fiamme della povera creatura. «Qui basto io! Occupati di quello!» grida Lau. Ma tu non sai più cosa fare. «Chiama in tuo aiuto Ithaqua! Solo un *hupia* lo può fare! Chiamalo!» Non hai la minima idea di come fare una cosa del genere.
Ti lanci su Bohmra gridando "Ithaqua"? Vai al 96
Stai fermo e invochi Ithaqua come in una preghiera? Vai al 107

50) Un'ottava ombra schizza dai cespugli alla chioma dell'albero sopra di voi. Lau sembra spaventata, e tu non sai cosa fare. La ragazza avvicina la mano al medaglione a forma d'occhio che porta al collo, ma l'ottava ombra sopra di voi l'ammonisce. «Lascia perdere, Lau. Sai bene che sarebbe inutile chiamare Müze ora...» dice con voce tranquilla e sicura di sé. Vai al 61

51) Sei ipnotizzato dalla flemma che questo essere dimostra. Ti avvicini a lui e gli porgi la spada in uno stato di torpore. Hai la sensazione che cadrai addormentato entro poco. L'essere si porta la spada vicino agli occhi. Controlla la tua scheda nello spazio Note.
Se hai segnato una "W" vai al 40
Se hai segnato una "K" vai all'89

52) Con il fiatone ti infili nell'angusto cunicolo e avanzi per una cinquantina di metri nella polvere sudando. Arrivi in un punto dove il tunnel si allarga, e puoi camminare in piedi fino a un piccolo vano quadrato di due metri per due. Un chiarore azzurrognolo ti permette di vedere una placca dorata fissata alla parete di fronte a te. Sotto alla placca un pungiglione conico lungo trenta centimetri sporge minaccioso dalla parete. La placca reca la seguente scritta:
Venuto da un tempo lontano/**E** attraverso mille venture/**N**on ha mai tremato il tuo cuore/**T**anto che il battito fin qui giunse./**I**n questo sacro luogo/**S**epara dal corpo la vita di chi non vive/**E** di chi muore senza morire/Inondando di sangue il Sacro Sigillo
Risolvi l'enigma, e saprai a che paragrafo proseguire l'avventura.

53) Quando apri gli occhi hai la vista annebbiata. Che razza di sogno! Il rapimento di tuo padre, l'impressione di essere seguito, il sergente pazzo che ti uccide... Ti stiracchi pregustando la colazione e ti alzi dal letto. Scopri però che è notte inoltrata e di non essere a letto, ma disteso sul pavimento di una piccola cella. Fuori dalla cella vedi un grasso poliziotto che sonnecchia su una sedia. Non è stato un sogno! Ti tocchi la faccia e la fronte, ma non trovi nessun buco, eppure il pavimento è allagato di sangue! Il sergente si sveglia, e vedendoti vivo fa un grande sorriso. «Bravo! Lo sapevo che avrei potuto contare su di te, che non mi avresti deluso!», grida come impazzito. Sembra felice di vederti vivo, come se non si aspettasse altro! Mentre danza per la stanza, chiama il suo assistente canticchiando «l'abbiamo trovato»; ma quando non lo vede arrivare, imbocca l'uscio chiamandolo a gran voce, per fermarsi con un grido strozzato sulla porta, guardando verso l'esterno. Indietreggia fino a schiacciarsi con le spalle contro le sbarre della tua cella. Gli strappi le chiavi e fai scattare la serratura... Libero! Ma improvvisamente senti un ruggito e un suono di carne lacerata, seguito da un gorgoglio. Il sergente cade a terra lasciandoti intravedere una strana creatura felina delle dimensioni di una tigre, semi nascosta dalla penombra. E dietro, sulla soglia della porta, si staglia una sagoma umana completamente nera con una bombetta decorata da penne d'uccello e un poncho. «Tu! Ti chiami Ferràn?» ti chiede.
Se rispondi «Sì» vai al 64
Se rispondi «No» vai al 75

54) All'ombra della rupe si fa ben presto buio. Quando riprendete il cammino lo fate guidati unicamente dalla luce lunare per non farvi scorgere da lontano. Ma mentre cammini senti frusciare i cespugli alle tue spalle. *Quanto odio il fruscio del fogliame* pensi. Ultimamente questo suono è sempre stato ambasciatore di eventi spiacevoli. Lau fa cenno di fermarti e fare silenzio. «Sono loro» dice sottovoce facendoti chinare dietro un tronco secco. Poco dopo, dove eravate voi prima, vedi strisciare due lunghe cose nere e rugose. Sono *radici.*
Se hai una "Z" nello spazio Note, vai al 65; altrimenti vai al 76

55) «Sono spiacente che tu abbia dei dubbi nei miei confronti, ma ne va della tua vita. Non che m'importi della *tua* vita, semplicemente ho letto negli astri che questa è la missione che devo compiere in nome di un preciso disegno divino, nel quale tu entri in gioco tuo malgrado. Posso entrare, figliolo, o hai intenzione di lasciarmi qui tutta la sera?»
Se lo lasci entrare, vai al 44
Se gli chiudi la porta in faccia, vai al 66

56) Ti abbassi velocemente, e Bohmra ti passa sopra in volo con gli artigli in avanti. Testa la tua Abilità contro un GDP di 6. Se non ce la fai, Bohmra ti squarcia la carne per un danno di 6 punti Resistenza. Se sei morto, vai al 38; altrimenti vai al 3

57) Fai il giro della casa e ti avvicini di nascosto al cortile mentre il suono si fa sempre più tenue. Scorgi un'ombra che s'intrufola tra i cespugli che separano il giardino dal bosco retrostante, e il cuore ti balza in gola dallo spavento! Ne sei certo: qualcuno ti sta spiando!
Vuoi seguire di nascosto l'ombra? Vai al 90
Preferisci avviarti a piedi verso il più vicino paese? Vai al 46

58) Estrai di scatto il piffero che ti ha dato il vecchio la sera prima, e ringrazi il cielo di aver accettato il suo dono. Lo porti alla bocca e ci soffi dentro, e una strana melodia antica riempie l'aria. La bestia davanti a te si ritrae di scatto, poi inizia ad avere delle convulsioni finché una forza invisibile la solleva a mezz'aria. La ragazza, invece, è accasciata al suolo e si tiene tappate le orecchie mentre il viso le si contrae per la sofferenza. «Basta, ti supplico! Müze non voleva farti del male! Voleva solo usare il suo fiuto per cercare di riconoscerti! Ti prego!»
Continui a soffiare nel piffero più che puoi? Vai al 39
Ti lasci impietosire e lasci che la bestia ti annusi? Vai al 17

59) Fai dietrofront e ti dirigi verso la porta. Il sergente chiama il suo aiutante, e il poliziotto che avevi incontrato nel cortile ti si para davanti per impedirti di uscire. «Vogliamo aiutarti, ragazzo», ti dice con un tono esageratamente rassicurante. «Fa' come ti dice il sergente, e vedrai che non ci saranno problemi», continua, spingendoti verso la cella.
Lasci perdere e fai come ti consigliano i due? Vai al 37
Cerchi di sgattaiolare fuori comunque? Vai all'86

60) Nascosto da Roachra, porti alla bocca il piffero e ci soffi dentro; contemporaneamente una melodia antica riempie l'aria. I primi ad accorgersene sono gli uomini-granchio, che come per incanto si fondono tutti in un essere solo, un granchio antropomorfo alto circa due metri che ti fissa immobile. Poi, sia Lau che Onui cadono al suolo tappandosi le orecchie con una smorfia e gridando selvaggiamente.
Continui a suonare il piffero? Vai al 71
Smetti immediatamente? Vai all'82

61) La voce dell'ombra tra le foglie dell'albero è quella di una ragazza. Quando si fa avanti, in modo da essere illuminata dalla luce della luna, noti che ti rivolge un sorriso. E' appena coperta da un perizoma in pelle di leopardo e da una serie di collane. I capelli scuri le scendono fino alla vita, ma sui lati della testa sono raccolti in due crocchie decorate da alcune penne. «Non preoccuparti, Ferràn», dice con le braccia conserte e in perfetto equilibrio sul suo ramo, «mi occuperò io di questa furbetta, mentre Roachra ti proteggerà». A un gesto della ragazza gli uomini-granchio corrono a formare un cerchio attorno a te, proteggendoti con i loro dorsi coriacei e scuri. Poi, con una capriola aggraziata, scende dall'albero e si avvicina a Lau, che ora sembra particolarmente nervosa. «Ciao, Lau. Stai cercando di convincere il *mio* Ferràn di qualcosa?» chiede la ragazza-leopardo.
«Cosa stai architettando, Onui?» ribatte seria Lau.
Vuoi sgattaiolare via da Roachra, gli uomini-granchio? Vai al 72
Vuoi seguire la conversazione di Lau e Onui? Vai all'83

62) Inspiri profondamente e balzi in avanti. L'essere non si scompone e ti osserva come se tu fossi un insetto. Controlla la scheda. Se hai segnato una "W" vai al 69; se hai segnato una "K" vai al 5

63) Raccogli una roccia aguzza da terra e la scagli con una violenza incredibile contro la testa di corteccia, che si spacca come il guscio di un uovo. Una risata ti sorprende alla tua destra: la testa si è riformata su un altro albero. Un risata da sinistra: se ne è formata una seconda su un tronco più distante. Ancora un'altra risata, e un'altra, e un'altra. Ogni albero sfoggia una ripugnante testa ghignante del vecchio. «Idiota! *Io* sono il bosco! Il bosco *è* Herzigog! *Io* sono Herzigog!»
Delirante, corri dentro la grotta. Vai al 52

64) La figura si fa avanti, e tu vedi meglio di chi si tratta. E' una ragazza piuttosto carina: ha lunghi capelli castano chiari raccolti in due trecce che le scendono fino alla cintura. E' vestita con abiti insoliti che ti ricordano quelli delle popolazioni peruviane; indossa un poncho di lana verde, una bombetta decorata con penne, calzoni e un paio di stivali. Porta al collo un ciondolo rappresentante un occhio socchiuso. La sua espressione marmorea si scioglie in un sorriso, e allargando le braccia ti si rivolge con voce molto dolce. «Davvero ti ricordi chi sei? Oh, Ferràn... Non sai da quanto tempo ti sto cercando». Sei sicuro che ti stia scambiando per qualcun altro, o forse è tutto un trucco...
La abbracci? Vai al 119
Preferisci non avvicinarti? Vai al 6

65) Le due orribili cose nodose sembrano tastare il terreno come dita grottesche, poi di scatto si sollevano. Gli apici vibrano nell'aria come se stessero annusando. *Come se stessero annusando*. Inizi a tremare, e i tentacoli vegetali deviano in direzione del tuo nascondiglio.
Resti immobile? Vai all'87
Te la dai a gambe? Vai al 98
Scatti in avanti cercando di bloccarle? Vai al 109

66) «Oh, molto bene! Io ho fatto quel che dovevo fare... Se poi entro qualche giorno ti capiterà qualcosa di strano, saranno affaracci tuoi! Ma guarda te, che razza di gioventù», dice alterato allontanandosi dall'edificio. E' la seconda volta che ti capita qualcosa di strano, oggi. Preso dal dubbio, riapri la porta, ma il vecchietto non c'è più. Vai al 77

67) Il demone ti cala sopra all'improvviso e ti sferza con artigliate così potenti che rischi di cadere a causa dello spostamento d'aria. Combatti per soli tre round, poi continua a leggere. Se muori, vai al 38
Se riesci a uccidere Bohmra, vai al 16
Se siete ancora vivi entrambi, vai al 3

68) Segna una "Y" nello spazio Note. Cerchi di ignorare il rumore, che si fa sempre più debole fino a non essere più udibile. Questo ti rende un po' irrequieto, ma una volta arrampicato sull'albero la tua attenzione si sposta su uno dei rami spezzati, fra i quali trovi impigliato un pezzo di lana verde. Scopri che da quel punto la tua camera è perfettamente visibile, e allora una spiacevole sensazione ti attanaglia lo stomaco: è ormai certo che questa notte qualcuno ti ha spiato da lì.
Ti incammini a piedi verso il primo paese? Vai al 46
Cerchi di scoprire la fonte del rumore che avevi udito prima? 79

69) Descrivi un semicerchio con la spada e la cali con violenza inaudita sulla mano del demone, ma ti sembra di colpire un blocco di granito. La sua pelle non si graffia nemmeno, mentre tu senti la vibrazione di ritorno in tutte le ossa, e la spada ti schizza via dal pugno. Evidentemente non hai scelto l'arma giusta! Sudando freddo, vai al 78

70) Dopo esservi allontanati dal luogo del vostro incontro, tu, la ragazza e la creatura felina vi sedete sotto un cedro a riposarvi mentre i raggi della luna illuminano la campagna. Confessi una volta per tutte le tue perplessità alla ragazza, che per un attimo resta pensierosa. «Forse hai perso la memoria», dice. «Sei scomparso durante la Seconda Guerra Mondiale inseguendo Bohmra...» La guardi allucinato. Scomparso durante la Seconda Guerra? Inseguendo chi? Le racconti la tua storia, e in particolar modo la faccenda legata alla scomparsa di tuo padre. Lei sembra esserne già al corrente. «E' già da un po' di tempo che ti seguo. In realtà io e te ci siamo conosciuti nel 1531 in quello che attualmente è il Messico. Eri il mozzo di una nave dei *conquistadores* spagnoli: ti ho trovato moribondo su una spiaggia dopo un naufragio. Io sono Lau, e appartengo al Popolo dell'Occhio della Mente di Nazca, che possiede il segreto dell'immortalità. Non ebbi il coraggio di lasciarti morire in quel modo, anche se tu, all'epoca, eri un potenziale nemico della mia gente, e così... mi impadronii della tua anima con il potere del mio Terzo Occhio, portandoti in uno stato di non-morte. Ora tu sei uno *hupia*, uno spirito invulnerabile la cui esistenza è per sempre legata a me. Morirai solo quando *io* morirò», conclude. Poi, alzandosi in piedi, chiama Müze con un fischio, e la strana creatura balza verso Lau trasformandosi in una sfera luminescente rossa che scompare nel ciondolo a forma d'occhio al collo della ragazza. Da socchiuso, l'occhio nel ciondolo si chiude.
Chiedi a Lau maggiori spiegazioni? Vai al 92
Preferisci non ascoltarla e andartene? Vai al 103

71) Roachra, nella sua forma definitiva, inizia a tremare di fronte a te con un rumore di ferraglia. Vedi i suoi gialli occhi luminosi spegnersi all'interno dell'armatura, che dopo alcuni istanti cade al suolo spaccandosi in mille pezzi come un vaso di terracotta. Onui e Lau rotolano convulsamente in terra scalciando come pazze. «Maledetto Herzigog! Gli hai dato un'arma che uccide anche me!», grida Onui, ma uno sbocco di sangue muta le sue parole in un incomprensibile gorgoglio. Lau si irrigidisce completamente, e muore in silenzio indirizzandoti un ultimo triste sguardo bagnato di lacrime. Sulla sua fronte si apre un terzo occhio dalla pupilla vacua che riluce nell'oscurità, da cui esce una piccola nube gassosa luminescente che si dirige verso di te. Quando ti raggiunge si insinua nel piffero e ti entra in bocca: ti passano nella mente una serie di ricordi che non puoi avere... Poi inizi a capire quale grande errore hai commesso, ma troppo tardi: il tuo corpo va in decomposizione in dieci secondi, lasciando al tuo posto nient'altro che un mucchietto di materia nera e un piffero intagliato a forma di tibia...

72) Ti infili tra le gambe di uno degli uomini-granchio, ma, come se avessero gli occhi anche dietro, questi si chinano tutti contemporaneamente e piantano le chele nel suolo a una distanza di pochi centimetri le une dalle altre. Più che protetto, ti sembra di essere in prigione. Senti le due ragazze alterarsi, ma non capisci cosa stiano dicendo.
Vuoi provare a seguire parte del discorso? Vai al 116
Vuoi di fuggire scavalcando i granchioni chinati? Vai al 127

73) «Ormai non ha più importanza. Morta come bosco. Morta come Herzigog. Presto tutto morto. Dammi spada», ti risponde l'essere.
Fai come ti dice? Vai al 51
Ti lanci all'attacco? Vai al 62

74) In preda allo spirito del combattimento ti lanci su Bohmra. Lui ti accoglie con un'artigliata che ti attraversa dalla spalla destra alla coscia sinistra sbattendoti contro alcuni tronchi, mentre Müze fa il possibile per distogliere la sua attenzione da te. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei morto, vai al 38; altrimenti volti la testa e scopri che la mano che spunta fra i tronchi è di... Vai al 7

75) La figura si fa avanti, e tu vedi meglio di chi si tratta. E' una ragazza, anche piuttosto carina, pensi. Ha lunghi capelli castano chiari raccolti in due trecce che le scendono fino alla cintura. E' vestita con abiti insoliti, che ti ricordano quelli delle popolazioni peruviane; indossa un poncho di lana verde, una bombetta decorata con penne, calzoni e un paio di stivali. Porta al collo un ciondolo rappresentante un occhio socchiuso. «Sei certo di quanto affermi?» ti chiede con un'espressione marmorea. «Non ne sono certa. Vediamo che ne pensa Müze»,

dice, e fa cenno alla bestia di avvicinarsi a te. Quando ti è più vicina e la vedi meglio, hai la sensazione di svenire: ti trovi di fronte a un incubo dal pelo arancione, con il corpo da tigre e un viso di donna che ti fissa con occhi privi di pupilla. La sua coda è simile a quella di uno scorpione, e sul dorso porta un paio di ali da pipistrello. Sei terrorizzato.
Se possiedi un Piffero, puoi usarlo come da istruzioni.
Se non lo vuoi usare o non lo possiedi, puoi restare fermo immobile dove sei andando al 17, oppure tentare la fuga andando al 28.

76) Le due orribili cose nodose sembrano tastare il terreno come dita grottesche, poi si immergono nella terra come un viscido verme nero, sparendo alla vista. Lau ti fa cenno di seguirla in silenzio. Vai al 12

77) Sali al piano di sopra, in camera tua, senza nemmeno comunicare il curioso incontro di poco prima a tuo padre. Decidi di leggere un libro prima di addormentarti, ma dopo qualche pagina il sonno ti coglie di sorpresa. Quando riapri gli occhi sono quasi le tre di notte. Ti alzi con la mente annebbiata dal sonno e inizi a spogliarti per andare sotto le coperte, ma qualcosa attira la tua attenzione. Giureresti che un secondo prima *qualcuno* ti stesse osservando dalla finestra. Che fai?
Se vai a dormire, vai al 121
Se dai un'occhiata fuori dalla finestra, vai al 2

78) Di fronte a te hai Bohmra in persona. Ora sta planando con tutta la sua immane mole verso di te, e presto ti sarà sopra.
BOHMRA - FORZA (GFC) 15; RESISTENZA 50
Ti prepari a uno scontro corpo a corpo con lui? Vai al 67
Preferisci schivare e prendere tempo? Vai al 56

79) Con prudenza fai il giro della casa, ma ben presto concludi che l'unico essere vivente nei dintorni sei tu. L'erba è schiacciata in più punti, ma non riesci a vedere tracce vere e proprie; non ti resta che avviarti a piedi verso il primo paese nei dintorni. Casa tua, ormai, riesce solo a darti degli spiacevoli brividi lungo la schiena. Vai al 46

80) Aspetti che Lau rinvenga, poi le chiedi spiegazioni. «Bohmra è furbo, e a imparato che gli umani sono sospettosi per natura» dice. «Ha cercato di farti credere che sono tua nemica, mentre in realtà lo era… quella!» e indica l'altra ragazza stesa a terra. «Ti sto seguendo da qualche giorno per scoprire se sei veramente il mio *hupia*, ma ero pedinata io stessa… Forse da quel vecchio demonio di Herzigog!»
Se nello spazio Note hai segnato una X, vai al 102
Se hai segnato una Y, vai al 113
Altrimenti, puoi chiedere informazioni su questo Herzigog al 91

81) «Sei certo di quanto affermi?» ti chiede con un'espressione marmorea. «Vediamo che ne pensa Müze», dice, e fa cenno alla bestia di avvicinarsi a te. Ora che la vedi meglio, hai la sensazione di svenire: ti trovi di fronte a un incubo dal pelo arancione, con il corpo da tigre e un viso di donna che ti fissa con occhi privi di pupilla. Noti che la sua coda è simile a quella di uno scorpione, e sul dorso porta un paio di orripilanti ali da pipistrello. Sei letteralmente paralizzato dal terrore.
Se possiedi un Piffero, puoi usarlo come da istruzioni.
Se non vuoi usarlo o non lo possiedi, puoi restare fermo immobile dove sei andando al 17, oppure tentare la fuga andando al 28.

82) Tutto torna quasi alla normalità, anche se quella scena ti ha preoccupato un po'. Cosa devi fare? Chi sono gli amici? Chi sono i nemici? Ma, soprattutto… hai *amici*, qui? Guardi le due, e hai come l'impressione che stia per avvicinarsi l'Apocalisse! Vai al 41

83) «Potrei chiedere lo stesso a te, mia cara Lau», commenta Onui camminandole intorno con un sorriso soddisfatto, e continua «Lo sai che i bugiardi sono ripudiati dal Popolo dell'Occhio della Mente di Nazca? Stai per caso convincendo Ferràn di essere il *tuo hupia*?»
«Chi meglio di te può sapere cosa significhi essere ripudiati, Onui?» controbatte Lau a voce alta. «Tu non fai più parte del nostro popolo!»
«Sei diventata una vera esperta a cambiare le carte in tavola, vero, Lau? Perché non racconti a Ferràn di quando hai cercato di rapire suo padre la prima volta facendo uso di quella povera creatura di Müze?»
Controlla le Note. Se hai segnato una "X", vai al 94; altrimenti vai al 116

84) Esci a carponi dalla grotta per trovarti di fronte a uno spettacolo agghiacciante. Il bosco è stato raso completamente al suolo; gli alberi sono stati divelti, e ora le loro radici si stagliano contro il cielo blu scuro. Sospesa a una decina di metri d'altezza, si trova un'immensa figura avvolta nell'ombra. E' quasi raggomitolata su se stessa, e quando ti alzi in piedi questa solleva la sua testa oblunga e spiega un paio di ali di membrana che ne triplicano le dimensioni. Le grottesche parodie di due gambe giacciono incrociate sotto il suo corpo, e le lunghe braccia terminano in dita artigliate, poggiate mollemente sulle ginocchia. Socchiude gli occhi, e vedi che le sue due orbite contengono centinaia di piccoli bulbi bianchi dalle attente pupille disgustosamente simili a quelle umane. Allunga una mano verso di te con calma, e la sua voce echeggia tutt'intorno, odiosamente pacata. «Dammi spada,» dice.
Chiedi che fine ha fatto Lau? Vai al 73
Ti lanci all'assalto? Vai al 62
Gli consegni la spada? Vai al 51

85) Ti frapponi fra il demone e Lau, intenta a salvare Müze dalle fiamme. Bohmra ti guarda con evidente disprezzo, ora. L'iniziale indifferenza è ora scomparsa. Digrigna i denti e si prepara a una carica mortale. Tu sudi freddo. «Chiama Ithaqua in tuo aiuto! Puoi farlo! Sei uno *hupia*!» grida Lau con voce deformata dalla tensione. Non sai niente di questo Ithaqua, e non hai la minima idea di come chiamarlo.
Ti lanci su Bohmra gridando "Ithaqua"? Vai al 96
Resti dove sei e invochi Ithaqua come in una preghiera? Vai al 107

86) Provi a dribblare l'agente. Testa la tua Abilità contro un GDP di 7.
Se sei riuscito a sfuggirgli vai al 97
Altrimenti sei costretto a fare come dicono loro, e vai al 37

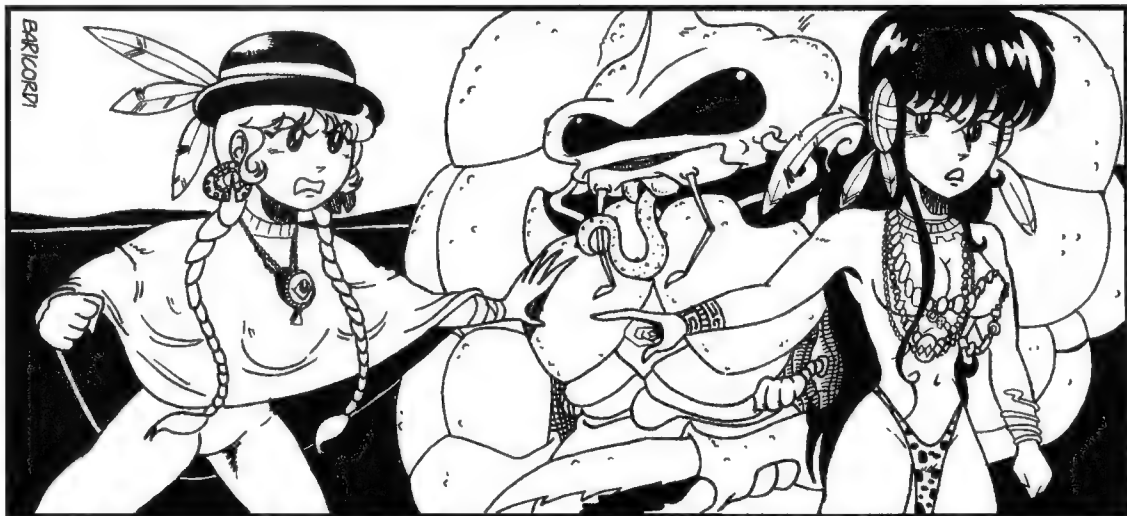
87) Si avvicinano strisciando come serpenti, dritte nella tua direzione. Sei certo che ti abbiano individuato. Lau ti guarda come se la cosa le sembrasse difficile da spiegare, mentre tu sei semplicemente terrorizzato. E fra quelle cose e te c'è ormai meno di un metro di distanza.
Ti lanci all'attacco prima che ti individuino? Vai al 109
Preferisci andartene di corsa di qui? Vai al 98

88) «Il problema è proprio questo, ragazzo mio. Tu non sei ancora pronto ad affrontare certe forze arcane. Ma c'è qualcuno che può farlo per te», e così dicendo estrae dalla sacca che porta con sé uno strano piffero scolpito a forma di tibia. «Quando sarai in pericolo, soffia qui dentro più forte che puoi… E' l'unico modo che hai per salvarti da una situazione oltre la tua portata.» Ti invita a prendere l'oggetto.
Se lo prendi, vai al 99
Se lo rifiuti, vai al 110

89) Senza scomporsi, l'essere chiude la spada in uno dei suoi enormi pugni e vi alita sopra. Il pugno risplende come un sole in miniatura, e fra un dito e l'altro vedi uscire lingue di fiamme rosse e gialle. Con la stessa flemma, il demone batte le ali e vola via. Ti sei trovato di fronte a Bohmra, al quale hai consegnato l'unica salvezza dell'umanità, permettendogli di distruggerla. Hai perso Lau. Non rivedrai mai più tuo padre. Nel giro di tre mesi inizierà una nuova tragica era di dannazione senza fine: l'era di Bohmra, il Sovrano degli Uomini e della Terra.

90) Aspetti un po' per non farti scoprire, poi ti infili fra i cespugli. Ti trovi in mezzo alla vegetazione del bosco, fra i tronchi di giovani querce che impediscono alla vista di vedere oltre i venti metri. Non senti più nessun rumore, ora, ma non fai in tempo a tornare sui tuoi passi. Un frusciare di foglie sopra la tua testa ti induce a guardare in alto, ma un inaspettato colpo sulla nuca ti fa perdere i sensi. Quando ti riprendi non sai quanto tempo sia passato, ma hai un forte mal di testa (sottrai 1 punto Resistenza). Se avevi con te un Piffero scopri che ti è stato sottratto, per cui cancellalo dalla tua scheda. Il bosco ora è silenzioso, ma hai l'odiosa sensazione di essere osservato continuamente. Tremando, ti incammini verso il paese più vicino. Vai al 46

91) «Herzigog è il tirapiedi numero uno di Bohmra» dice con una smorfia di disgusto Lau. «E' un vecchio stregone che ha venduto la sua anima ed è stato tramutato in un semi-demone. Non so perché, ma ce l'ha con noi triclopi. Dev'essere stato lui a traviare anni or sono Onui. Lei non è sempre stata così. E ora, ecco la fine che ha fatto. Sai, Herzigog è un abile costruttore di armi e trappole anti-triclopi»
Se sulla tua scheda hai segnato un Piffero, vai al 124
Se non ce l'hai, vai al 10

92) «Anni fa», continua Lau, «accadde che Bohmra, un demone limbico, fu evocato da un sacerdote per affiancare l'esercito nazista

durante l'avanzata in Unione Sovietica. Mentre tu inseguisti Bohmra in terra russa e lottasti contro di lui, io mi scontrai con lo stregone e lo uccisi nell'inverno del 1943. Il demone fu così libero, non dovendo più ubbidire al patto stretto con il sacerdote, e la prima cosa a cui pensò fu di tornare nel suo limbo. Cercò a lungo il sistema, finché non scoprì che *alcuni* di noi del popolo del Terzo Occhio possiamo aprire portali fra il mondo reale e il limbo e viaggiarvi attraverso... Ordì così una diabolica trama: avrebbe potuto rientrare nella sua dimensione tornando poi in questo mondo con rinforzi e dare inizio a un'era sotto il suo dominio. Tu cercasti di ostacolarlo, ma le ultime notizie che ebbi di te dicevano che eri stato sepolto da una frana sulle Alpi svizzere... Cercai allora un sistema per eliminare Bohmra, e lo trovai nei racconti popolari della mia gente: già secoli addietro uno di noi, un triclope, si trovò in una situazione simile, e per togliere di mezzo un demone limbico usò una spada custodita da un sigillo in una caverna sacra. La cercai, e il caso volle che, trovandola qui vicino, seppi da fonti sicure che cinque anni fa fu ritrovato un ragazzo in stato di incoscienza sulle Alpi, adottato da un archeologo... sto parlando di tuo padre, Ferràn!» Improvvisamente hai la sensazione di avere la testa vuota. Cinque anni fa? Sai di aver avuto un incidente per il quale sei entrato in coma; ti risvegliasti dopo circa un mese senza memoria. ...Senza memoria? In effetti non ricordi *nulla* della tua vita prima del risveglio all'ospedale! Che questa strana ragazza... Lau... stia dicendo il vero? Testa l'Abilità contro un GDP di 13: se ce la fai, vai al 114, altrimenti, vai all'8

93) Mentre gli alberi ondeggiano alla cieca le loro braccia brancolando nel buio e sfiorandovi più volte, correte attraverso l'imboccatura della piccola grotta. Siete costretti a infilarvici a carponi uno alla volta. Le dita legnose si spingono fino dentro al pertugio cercando di afferrarvi per le caviglie. Lau grida il tuo nome. Ti volti, e vedi che qualcosa la sta trascinando fuori. Cerchi di afferrarla per un braccio, ma la presa ti sfugge. Allora la segui mentre lei ti grida di tornare dentro la grotta, «E' più importante la spada! Senza quella non puoi fare nulla!», ma tu non senti ragioni, e la segui fino a sporgere con il busto dalla grotta. Lau viene sollevata scalciante da rami possenti che la stringono come disgustose braccia. Il tronco da cui si dipanano prende a pulsare a due metri d'altezza, finché non si forma una bolla grossa come una zucca.
Osservi di cosa si tratta? Vai al 126
Corri dentro la grotta? Vai al 52

94) Lau ha cercato di rapire tuo padre con Müze? Ti tornano alla mente gli eventi di ieri l'altro, e ricordi l'incidente... Squarci sul pneumatico... Come se fosse stato graffiato da un artiglio... Quale animale potrebbe essere tanto veloce e potente da fare una cosa del genere? Müze!
Vuoi continuare ad ascoltare la discussione? Vai al 116
Vuoi cercare di sgattaiolare via? Vai al 127

95) Segna una "K" nello spazio Note. Afferri l'impugnatura della spada con tre occhi e senti un immenso calore prima nella mano, poi nel braccio. E' molto maneggevole, nonostante peso e dimensioni, e questo ti incoraggia. Corri veloce verso l'uscita della grotta all'84.

96) Gridi quello strano nome a squarciagola lanciandoti sul demone. Una sciabolata del suo artiglio ti apre la carne in profondità, e vedi le stelle. Perdi 5 punti Resistenza. Se sei morto, vai al 38; altrimenti ti rialzi grondante di sangue e provi con l'altro metodo, mentre Bohmra ha già alzato le sue mani su Lau. Vai al 107

97) Con una finta riesci a ingannare il poliziotto, che sbilanciato da un lato non riesce a prenderti. Esci di corsa mentre il sergente inveisce contro l'assistente. Stai per oltrepassare il cancello quando noti con la coda dell'occhio un movimento fra gli alberi antistanti la caserma. Ancora la sensazione di essere osservato! Attraversi di corsa un ponticello di pietra costruito a cavallo del ruscelletto che attraversa il paese; ti guardi indietro per vedere se sei seguito, e ti sfugge un grido di terrore: il sergente ha imbracciato un fucile e te lo punta contro. Mentre riprendi a correre senti un boato, poi perdi improvvisamente l'equilibrio in avanti. Senti un dolore lancinante fra le scapole, e scopri che fai fatica a respirare; ti appoggi al muretto e ti volti nuovamente indietro tossendo sangue, mentre in lontananza il sergente esulta. Gli occhi ti si ribaltano verso l'alto e, sbilanciato all'indietro, cadi nel torrente sottostante. Ancora incredulo per quanto ti è accaduto, muori lentamente mentre l'acqua attorno a te si tinge di rosso. Vai al 108

98) Conti mentalmente a denti stretti, respirando con il naso. Tre, due, uno... via! Ti alzi di scatto e corri lontano da quell'orrore strisciante. Le due radici si sollevano come se ti avessero visto e, solcando l'aria a una velocità incredibile, saettano dietro di te. Testa la tua Abilità contro un GDP di 11. Se hai successo, vai al 23; altrimenti vai al 34

99) Segna il Piffero sulla scheda. Senti che l'oggetto irradia un tenue calore, e la sensazione è rassicurante. Quando il testo ti chiederà se vuoi usare il Piffero, potrai farlo aggiungendo 30 al numero del paragrafo che stai leggendo in quel momento, e proseguire l'avventura dal paragrafo corrispondente alla somma ottenuta. Ringrazi il vecchio per il dono e vai al 110

100) L'assalto di Onui è spaventoso, ma Lau, ancora a terra, le punta i piedi nel petto e, approfittando della rincorsa dell'avversaria, la fa volare con la schiena contro l'albero. Si alza quindi di scatto con un colpo di reni e raggiunge la ragazza-leopardo che geme fra le radici; fa per sferrarle un calcio alla pancia, ma Onui le prende l'altro piede e la sbilancia all'indietro, poi con un gesto repentino le è a cavalcioni. Lau ha le spalle a terra e si trova con le braccia bloccate dalle ginocchia di Onui che, puntando indice e mignolo verso di lei, le grida «Muori!» Una saetta azzurra le esce dal terzo occhio sulla fronte, e va a colpire quello di Lau, che strilla dal dolore. In quell'istante senti qualcosa che non va. Le mani iniziano a tremarti violentemente e un gelo innaturale ti sorprende. Lau si contorce un'ultima volta, poi una luce biancastra evapora dal suo terzo occhio ed entra nella tua bocca. Onui si alza ridendo mentre il tuo corpo avvizzisce all'istante, poi tutto finisce.

101) Nel cortile antistante la casa incontri il fattore, un uomo pieno di

rughe a cui spieghi il tuo problema. Preoccupato, il tuo interlocutore chiama il figlio, un giovanotto ben piantato dall'aria un po' assente, e gli chiede di accompagnarti in paese con il trattore. Ti senti un po' risollevato, in particolar modo quando senti che l'uomo ti indica come 'il figlio del professore'. Almeno non risulterai alla gente un cialtrone vagabondo. Seduto a fianco del ragazzo, parti verso il paese mentre il fattore ti guarda scuotendo la testa con apprensione. Vai al 123

102) Ti torna in mente lo squarcio sulla ruota dell'auto di ieri l'altro. Lau dice di non saperne nulla, nonostante ammetta che Müze ne sarebbe capace: ti garantisce però che non ha mai fatto una cosa del genere, e che Roachra potrebbe esserne stato il responsabile.
Se hai una Y, vai al 113
Se ci sei già stato (o non l'hai) chiedi informazioni su Herzigog al 91

103) Pensi che questa Lau sia pazza, e forse c'entra qualcosa con la sparizione di tuo padre. Meglio allontanarsi, pensi, e con indifferenza ti alzi e te ne vai. «E' un peccato che tu non mi creda», commenta a bassa voce la ragazza. Tocca il ciondolo che porta al collo e questo apre nuovamente l'occhio. «Müze, uccidilo», dice con una voce priva di qualsiasi tonalità. La sfera rossa luminescente viene sparata dal monile a una velocità tale che ti è impossibile schivarla; quando ti colpisce al petto si è già trasformata nel mostruoso ibrido felino, e ribaltandoti all'indietro ti sferra una tremenda zampata su un lato della testa. Non senti dolore mentre il mondo gira vorticosamente, poi colpisci il terreno con la nuca. Prima di chiudere gli occhi per l'ultima volta, vedi il tuo corpo privo di testa a una decina di metri da te, inerte sotto la massa arancione di Müze... Non ti resta che andare al 125

104) «Maledizione!» impreca Lau mandando in briciole un paio di rami con una saetta azzurra che le scaturisce da un palmo. Noti che il suo terzo occhio è aperto sulla fronte. «Come fanno a sapere sempre dove siamo? Sembra che abbiano occhi da tutte le parti, questi dannati!» Occhi? Sfili dalla tua tasca l'anello a forma d'occhio che avevi trovato a casa tua proprio ieri mattina e lo osservi. *Si sta muovendo*. Quella maledetta cosa sta vorticando come se osservasse tutto quello che la circonda! «Dove hai preso *quello*?» grida allarmata Lau. «Distruggilo, per la sacra Statua dell'Umanità! E' il *loro* occhio!»
Lasci cadere a terra l'anello e lo pesti con un violento colpo di tacco. Scoppia in una macchia acquosa e rossastra sotto il tuo piede. Il bosco impazzisce. I rami si rivolgono verso il cielo, e un lungo grido di disumano dolore si diffonde nell'aria. Tenendovi tappate le orecchie correte verso la grotta. Cancella l'anello dalla tua scheda e vai al 93

105) Estrai di scatto il piffero che ti aveva dato il vecchio la sera prima, e ringrazi il cielo di aver accettato il suo dono. Lo porti alla bocca, ci soffi dentro con vigore, e una strana melodia antica riempie l'aria. La bestia davanti a te si ritrae di scatto, poi ha degli spasmi muscolari finché una forza invisibile la solleva a mezz'aria, dove continua a contorcersi ringhiando di dolore. La ragazza, invece, è accasciata al suolo e si tiene tappate le orecchie con il viso si contratto per la sofferenza.
«Basta, ti supplico! Müze non voleva farti del male! Stava usando il suo fiuto per cercare di riconoscerti! Ferràn... ti prego!»
Continui a soffiare nel piffero più che puoi? Vai al 39
Ti lasci impietosire dalle suppliche della ragazza? Vai al 17

106) Segna una "W" nello spazio Note. Impugni la spada. Ti sembra maneggevolissima, nonostante le dimensioni e il peso. Sei soddisfatto e corri verso l'uscita della grotta con la tua arma in mano. Vai all'84

107) In questo momento sei in preda a sentimenti contrastanti. Non c'è un atomo nel tuo corpo che non gridi dal dolore; sei scosso dalla rabbia nel vedere Bohmra alzare le mani su Lau; ti senti impotente di fronte a tutto questo; ma senti anche le responsabilità del futuro del mondo sulle tue spalle. Allarghi le braccia, invocando Ithaqua, chiunque egli sia, di mettere fine a questo orrore. Ma non succede nulla. Inizi a piangere, mentre una lieve brezza soffia alle tue spalle. Vai al 118

108) Con uno sbadiglio ti risvegli nel cuore della notte. Che razza d'incubo! Il rapimento di tuo padre, la sensazione di essere seguito, il sergente pazzo... Sei contento di trovarti nel tuo letto... Ma non sei nel tuo letto! Ti trovi sulla riva di un torrente, completamente fradicio e con gli abiti lacerati in più punti; tastandoti fra le scapole scopri di avere un buco di notevoli dimensioni nella camicia, mentre la tua schiena non ha neanche un graffio e tu respiri benissimo. Ti alzi in piedi con una serie di punti interrogativi in testa, ma le tue congetture devono aspettare. Un paio di metri davanti a te, semi nascosta dalla scarsa luce della notte, vedi una figura felina delle dimensioni di una tigre; dietro questa vedi stagliarsi una scura sagoma umana vestita con un poncho e una bombetta decorata con penne d'uccello, che ti rivolge la parola con tono imperioso. «Ormai quei due non creeranno più problemi» dice mentre la creatura felina mugola leccandosi i baffi. «Rispondimi, ora», ti impone la sagoma umana, «Ti chiami Ferràn?»
Se rispondi «Sì» vai al 64; se rispondi «No» vai al 75

109) Con velocità inaspettata afferri le due protuberanze tentacolari e le stringi. Queste si contorcono come serpi cercando di divincolarsi, ma noti che a parte la velocità e la punta dura come l'acciaio non hanno quasi forza. Lau fa qualche gesto con le mani e in pochi istanti ti trovi nei pugni due patetiche cose rinsecchite. Strizzi l'occhio alla tua compagna di viaggio, e vi dirigete verso la grotta nella rupe. Vai al 12

110) «Oh, be'... Io ho fatto tutto quel che potevo», dice il vecchio dirigendosi verso la porta. «Che posso dirti? Sta' attento, ragazzo mio. Guardati sempre alle spalle. A volte chi può sembrare un amico, in realtà non lo è. Vado! Altri come te mi attendono. Addio.» Lo accompagni all'uscita ringraziandolo dei suggerimenti, poi, chiusa la porta, riconsideri gli eventi di oggi. Che razza di giornata! Vai al 77

111) Estrai di scatto il piffero che ti aveva dato il vecchio la sera prima, e ringrazi il cielo di aver accettato il suo dono. Lo porti alla bocca e ci soffi dentro con vigore, e una melodia antica riempie l'aria. La bestia davanti a te ha delle convulsioni, finché qualcosa non la solleva a mezz'aria, dove continua a contorcersi ringhiando. La ragazza, invece, è accasciata al suolo e si tiene tappate le orecchie mentre il viso si contrae per la sofferenza. «Basta, ti supplico! Non voleva farti del male! Stava usando il suo fiuto per riconoscerti! Ferràn... ti prego!»
Continui a soffiare nel piffero più che puoi? Vai al 39
Ti lasci impietosire e lasci che la bestia ti annusi? Vai al 17

112) Continui a camminare per un bel pezzo, e scopri che il paese non era poi così vicino. Quando il sole è ormai allo zenit capisci che è mezzogiorno, e il tuo stomaco inizia a brontolare. Il caldo e la polvere, inoltre, ti hanno messo una certa sete, così ti guardi intorno per vedere cosa puoi racimolare. Il boschetto che costeggia la strada è probabilmente zeppo di more, e sulla sinistra dovrebbe scorrere un ruscello.
Ti addentri nel boschetto per mangiare e bere? Vai al 4
Prosegui verso il paese incurante di fame e sete? Vai al 15

113) Informi Lau di aver scoperto su uno dei rami dell'albero di fronte a camera tua un pezzo di lana verde, proprio come quella del suo poncho. La ragazza ti lascia esaminare il suo indumento, e noti che oltre a essere integro, non ha rammendi. «Sono stati loro... Forse Onui! Hanno cercato di lasciare false prove che incolpassero me.»
Se hai segnato una X, vai al 102
Se ci sei già stato (o non l'hai) puoi informarti su Herzigog al 91

114) Segna una "J" nello spazio Note. Fra i cespugli alle spalle di Lau vedi uno strano movimento: socchiudendo gli occhi intravedi una serie di forme scure che sembrano essersi materializzate dal nulla. La campagna attorno a voi, immersa nel chiarore lunare, è innaturalmente silenziosa, e nemmeno i grilli cantano più. *Sta per accadere qualcosa*. Ti alzi in piedi di scatto tenendo sott'occhio i cespugli, e Lau ti blocca, allarmata. «Non fare nulla, non sei ancora pronto! Le tue percezioni sono ancora molto fini, ma hai dimenticato tante cose utili... Lascia fare a me!» dice, e ti si para davanti. Vai all'8

115) Centinaia, migliaia, milioni di rami e rametti vi stringono, vi pressano da ogni direzione, si insinuano sotto i vostri vestiti, nelle vostre bocche, nelle vostre narici, nelle vostre orecchie. Vi divincolate, strattonate con forza, ma per ogni ramo che riuscite a spezzare, altri dieci arrivano, intrecciandosi in un reticolo vegetale. Lau riesce con i suoi poteri a sbriciolarne una ventina, ma alla lunga tutto è vano. Ormai non riesci neanche a respirare. Mentre uno strillo della tua compagna si trasforma in un gorgoglio, il tuo corpo si irrigidisce e va - tanto velocemente quanto inspiegabilmente - in putrefazione. Poi, più nulla.

116) Lau resta a bocca aperta. «Razza di strega! Come puoi dire una cosa del genere quando sei stata proprio tu a causare l'incidente! Le chele del *tuo* Roachra hanno fatto esplodere quel pneumatico!» grida

indicando gli uomini-granchio che ti circondano. «Povera cara... Che ti succede? Hai capito di esser stata scoperta?» chiede Onui sfiorandole maliziosamente una guancia. «E, dimmi... Come hai passato la notte scorsa? Dev'essere stato scomodo spiare Ferràn per tutto quel tempo appollaiata su un ramo, no?». Il labbro inferiore di Lau trema. Controlla la scheda: se hai segnato una "Y" vai al 9; altrimenti vai al 30

117) Impugni la spada con un occhio solo, e vieni investito da una potente scarica. In quell'istante noti un fascio di filamenti di energia che, partendo da te, si inoltrano nel cunicolo dal quale sei entrato. Hai la sensazione che dall'altro capo siano collegati in qualche modo a Lau, ma le tue congetture durano poco. La spada si impossessa della tua mano e ti costringe a recidere i filamenti. Il tuo corpo avvizzisce e imputridisce in venti secondi. Hai scoperto a tue spese l'unico modo per uccidere un *hupia* senza che anche il suo triclope muoia...

118) Il vento si fa sempre più forte, poi aumenta in maniera esagerata. Ti scompiglia i capelli e quasi ti solleva da terra, ma senti che questo vento sta *entrando* in te! Le tue vene pulsano tanto da increspare la tua pelle, e il cuore ti batte tanto che hai l'impressione di esplodere. Ora sai cosa fare. Ithaqua è in te: basta indicare il bersaglio. Alzi una mano in direzione di Bohmra, che si volta con una strana espressione... *E' terrorizzato*?!? Bohmra terrorizzato! E capisci perché subito dopo. Sprigioni improvvisamente dalla tua mano una lama d'aria compressa contenente la forza di cinque trombe d'aria che corre inesorabile verso il demone. Con un rumore raccapricciante, Bohmra viene sezionato in due parti nette. Prima che lo stesso demone si accorga che la fine dei suoi giorni è giunta, perdi conoscenza e crolli a terra. Vai al 129

119) Abbracci imbarazzato la ragazza. Dopotutto, si tratta di uno scambio di persona... Come ti giustificherai quando spiegherai di non essere questo 'Ferràn' che lei cerca? Intanto, la creatura felina si fa avanti, e quasi gridi dallo spavento: hai di fronte un incubo dal pelo arancione, con il corpo da tigre e il viso di donna che ti fissa con occhi privi di pupilla. Noti inoltre che la sua coda è simile a quella di uno scorpione, e sul dorso porta ripiegate un paio di ali da pipistrello. Nonostante l'orribile aspetto, comunque, la bestia ti si struscia contro le gambe facendo le fusa come un enorme gatto. «Anche Müze ti ha riconosciuto! Allora sei proprio tu!» dice felice la ragazza. Vai al 70

120) L'assalto di Onui è spaventoso, ma Lau, ancora a terra, le punta i piedi nel petto e, approfittando della rincorsa dell'avversaria, la fa volare con la schiena contro l'albero. Si alza quindi di scatto con un colpo di reni e raggiunge la ragazza-leopardo che geme fra le radici; fa per sferrarle un calcio alla pancia, ma Onui le afferra l'altro piede e la sbilancia all'indietro, poi con un gesto repentino le è a cavalcioni. Semi immobilizzata, Lau sferra un sonoro pugno al centro della faccia di Onui, che si vede costretta a lasciare la presa, mentre Lau le punta contro indice e mignolo gridandole «Muori!». Una saetta azzurra le esce dal terzo occhio sulla fronte, e va a colpire quello di Onui, che strilla impazzita dal dolore. In quel preciso istante Roachra diventa di un colore più chiaro, un grigio cinereo che prende a ricoprirsi di una fitta ragnatela di crepe. Quando intuisci ciò che sta accadendo, ti proteggi la faccia: con un tonfo sordo Roachra esplode in miliardi di briciole che cadono ai tuoi piedi. Quando riapri gli occhi sei ricoperto di polvere biancastra, e vedi le due ragazze stese supine a terra. Nessuna delle due ha più il terzo occhio sulla fronte, e sembrano svenute. Controllando meglio, capisci che Onui è morta, mentre Lau geme. Vai all'80

121) Sbadigliando entri nel letto. Probabilmente è stata solo un'allucinazione, così preferisci addormentarti senza problemi. Vai al 13

122) Il giorno dopo siete in cammino. Nonostante tutto, sei riuscito a dormire e a recuperare le forze, e Lau ti ha fatto mangiare alcuni biscotti amarissimi che ti hanno ristorato come un pranzo completo. Se avevi perso dei punti Resistenza, ora puoi recuperarli tornando al livello iniziale. Camminate fino a pomeriggio inoltrato, passando dalla campagna alla collina senza accorgervene. In serata arrivate in un boschetto ai piedi di una piccola rupe, e decidete di fermarvi a riposare prima dell'ultima tappa. «E' sotto quella rupe... Là è custodita la Spada delle Due Dimensioni!» dice Lau con gli occhi lucidi.
Se hai con te un Anello con Occhio, vai al 43
Se non ce l'hai, vai al 54

123) Dopo un po' arrivi in paese. Contento di essere riuscito a raggiungerlo senza troppi problemi, ti avvii da solo lungo la strada principale, in cerca del posto di polizia. Chiedi informazioni a diverse persone che ti indicano la direzione da prendere; sbagli strada un paio di volte, tornando in una piazzetta circolare al cui centro si trova una fontana senz'acqua, poi scopri finalmente, dietro un cancello di ferro, una casermetta con i muri scrostati. Un furgoncino mezzo arrugginito è parcheggiato nel cortile, e un giovane poliziotto vi passeggia attorno preoccupato. Richiami la sua attenzione e gli spieghi il tuo problema, e lui ti accompagna dal suo capo, un sergente panciuto di mezz'età impegnato a risolvere un giochetto su un giornale enigmistico.
«E così tu saresti il figlio del professore, eh? Be' prima di fare qualsiasi cosa verificheremo se è vero, poi manderò qualcuno a controllare sul posto. Se fosse poi un rapimento, dovremmo chiamare qualcuno dalla città, dato che noi non siamo molto attrezzati... Se nel frattempo vuoi riposarti, puoi sdraiarti sulla branda nella cella qui di fianco...»
Aspetti pazientemente, come ti consiglia il sergente? Vai al 37
Cerchi di convincerli a fare il più in fretta possibile? Vai al 48

124) Un vecchietto... che crea armi anti-triclopi? E se fosse...?
Se hai già usato il Piffero, vai al 21; altrimenti, vai al 32

125) Quando riapri gli occhi ti duole il collo, e prendi a massaggiartelo con entrambe le mani. Con entrambe le mani? La tua testa è ancora al suo posto, mentre la bestia che ti aveva aggredito ora sta facendo le fusa. Lau è in ginocchio di fianco a te. «Vedi?» dice sorridendo, «Non puoi morire, Ferràn... Sei un *hupia*» e così dicendo richiama con un fischio Müze all'interno del suo amuleto. Vai al 92

126) La bolla si agita inquieta come un mollusco, poi la corteccia si modella fino a definire la faccia di un vecchio. «Ciao, povero idiota!» ti saluta. Riconosci in quella grottesca testa i lineamenti del tizio che ti ha fatto visita l'altra sera: è Herzigog, il tirapiedi di Bohmra. «Vai a prendere quella spada e consegnamela, o dovrai recuperare la tua triclope ai due estremi del bosco!» dice con voce acida. «Prendila, ma non consegnargliela! E' l'unica cosa che può uccidere Bohmra!» strilla Lau sospesa a nove metri d'altezza. «Io posso cavarmela da sola!»
Vuoi correre dentro la grotta? Vai al 52
Vuoi cercare di colpire la testa? Vai al 63

127) Fulmineo, prendi lo slancio e cerchi di scavalcare uno degli uomini granchio che ti circondano. Sali su quelle che dovrebbero essere le sue spalle, ma sia lui che tutti gli altri si alzano in punta di piedi, sollevando le robuste braccia chelate. Sbatti la faccia contro quelle singolari sbarre di una gabbia, e rotoli all'interno del cerchio. Massaggiandoti il naso, capisci che di qui, almeno per ora, è impossibile uscire. Nel frattempo la discussione fra Onui e Lau è continuata, e ti sembra di sentire le loro voci particolarmente concitate. Vai al 30

128) Ti risvegli dopo un po' steso in terra supino, ed esamini la parete di fronte a te. Il pungiglione gocciola ancora del tuo sangue, ma tu sei illeso. La parete si è aperta, e la placca non c'è più. Una luce proviene da una stanza dietro la fenditura nella roccia. Entri e rimani abbagliato dallo splendore di tre oggetti sospesi a mezz'aria. Sono tre spade. *Tre*? Sotto le spade, una porzione di pavimento decorata a mosaico muta i suoi disegni fino a formare una parola: scegli. Le spade sono identiche: dorate, lunghe un metro e mezzo circa, con la lama larga e l'elsa decorata con motivi rappresentanti degli occhi. L'unica cosa che le distingue è proprio la quantità di occhi sull'elsa.
Scegli la spada con un occhio sull'elsa? Vai al 117
Oppure scegli quella con due occhi? Vai al 106
O, ancora, quella con tre occhi? Vai al 95

129) Apri gli occhi: è una bellissima giornata. Lau, un po' ammaccata ma sana e salva ti sta curando in un boschetto con impacchi di erbe. Di fianco a lei c'è Müze, che non appena ti vede sveglio inizia a fare le fusa. Ha il pelo sul dorso un po' bruciacchiato. Stai per pensare che la vita è bella, poi ricordi: tuo padre! Non lo hai liberato! Non sai nemmeno dov'è. Lau ti rassicura. «Lo troverai. Ma dovremo aspettare che tu ti sia ristabilito completamente. Riposati, ora. Te lo sei meritato» Ma sì; ormai il peggio è passato, pensi. O forse deve ancora venire. Una cosa è certa: da ora in poi, la tua vita cambierà radicalmente. E non credi di esserne troppo felice. Chiudi gli occhi e ti riaddormenti mentre Lau ti carezza dolcemente la testa. **FINE**

Istruzioni e scheda si trovano qui di seguito, a pagina 90.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome del giocatore

Nome del personaggio

NOTE

ABILITA'
Punteggio iniziale
Variazioni

RESISTENZA
Punteggio iniziale
Variazioni

FORZA
Punteggio iniziale
Variazioni

PUNTEGGIO	BONUS
4, 5, 6, 7	+1
8, 9, 10, 11	+2
12, 13, 14	+3
15, 16, 17, 18	+4

BONUS FORZA

"L'OCCHIO DELLA MENTE" - ISTRUZIONI

Le pagine da 81 a 89 contengono un racconto il cui svolgimento potrai decidere tu stesso. Noterai infatti che i paragrafi non sono consecutivi l'uno all'altro: questo perché alla fine di ognuno di essi ti verrà proposta una scelta di possibili 'seguiti'. In base alla decisione che prenderai in quel momento, dovrai andare a leggere il paragrafo corrispondente all'azione che vorrai svolgere. In questo racconto interpreterai il ruolo di un personaggio basandoti su una scheda contenente i suoi dati. In base ai punteggi che gli assegnerai durante la sua 'creazione', il personaggio avrà caratteristiche del tutto personalizzate che potrai sfruttare all'interno di questa avventura. Procurati matita, gomma e un dado.

- Creazione del personaggio

Osserva la scheda del personaggio. Noterai alcune caselle che dovrai riempire con i punteggi sopracitati.

Abilità:

Lancia tre volte il dado e trascrivi la somma dei punteggi nella casella Abilità. Quando nel testo ti verrà chiesto di mettere alla prova la tua Abilità contro un 'GDP' (Grado di Difficoltà della Prova), dovrai compiere una serie di brevi operazioni che determineranno se hai avuto successo nel portare a termine un'azione: lancia il dado una volta e somma momentaneamente il punteggio alla tua Abilità; lancia il dado una seconda volta e somma questo punteggio al GDP in questione; confronta quindi i due punteggi. Se il tuo è superiore a quello della prova, significa che hai avuto successo; se invece è inferiore, significa che non sei stato in grado di cavartela. In caso di parità, puoi continuare a ripetere la prova finché non giungi a un risultato, positivo o negativo che sia.

Forza:

Lancia tre volte il dado e trascrivi la somma dei punteggi nella casella Forza. Quando nel testo ti verrà chiesto di mettere alla prova la tua Forza, dovrai compiere una serie di brevi operazioni che determineranno se il tuo fisico è in grado di sopportare un certo sforzo. Per sollevare qualcosa, per ferire un avversario, e così via, lancia il dado una volta e somma momentaneamente il punteggio alla tua Forza; lancia il dado una seconda volta e somma questo punteggio al Grado di Forza Contraria (GFC) in questione; confronta quindi i due punteggi. Se il tuo è superiore a quello della forza contraria, significa che hai avuto successo; se invece è inferiore, significa che non sei stato in grado di cavartela. In caso di parità, puoi continuare a ripetere la prova finché non giungi a un risultato, positivo o negativo che sia.

Bonus Forza:

In questa casella devi segnare un bonus che ti aiuterà infliggere maggiori ferite in un combattimento. Controlla la tua Forza:
Se va da 0 a 3, lascia la casella vuota
Se va da 4 a 7, segna +1
Se va da 8 a 11, segna +2
Se va da 12 a 14 segna +3
Se va da 15 a 18, segna +4

Resistenza:

Lancia cinque volte il dado e trascrivi la somma dei punteggi nella casella Resistenza. Se nel corso dell'avventura ti capiteranno incidenti, dovrai sottrarre da questa casella i punti corrispettivi all'entità del danno subìto. Se il punteggio scende a zero significa che il tuo personaggio ha perso ogni resistenza ed è morto. Se capita, non puoi più proseguire l'avventura; ovviamente, però, nessuno ti impedisce di riprenderla da capo. Attenzione, però: in questo racconto *non sempre* scendere a zero o meno significa morire, quindi fai molta attenzione nel caso vi siano indicazioni particolari nel testo. Comunque, puoi sempre avere la possibilità di guarire: se ti si presenterà l'occasione, puoi recuperare punti, senza però superare mai la Resistenza iniziale, dato che una cura può riportarti in piena forza, ma non più di quanto eri già in origine!

- Risse

Ti capiterà probabilmente di dover menare le mani contro qualche avversario. A meno che il testo non ti dica di fare diversamente, segui le regole riportate qui di seguito. Ricorda che anche i tuoi nemici hanno caratteristiche come Abilità, Forza e Resistenza.

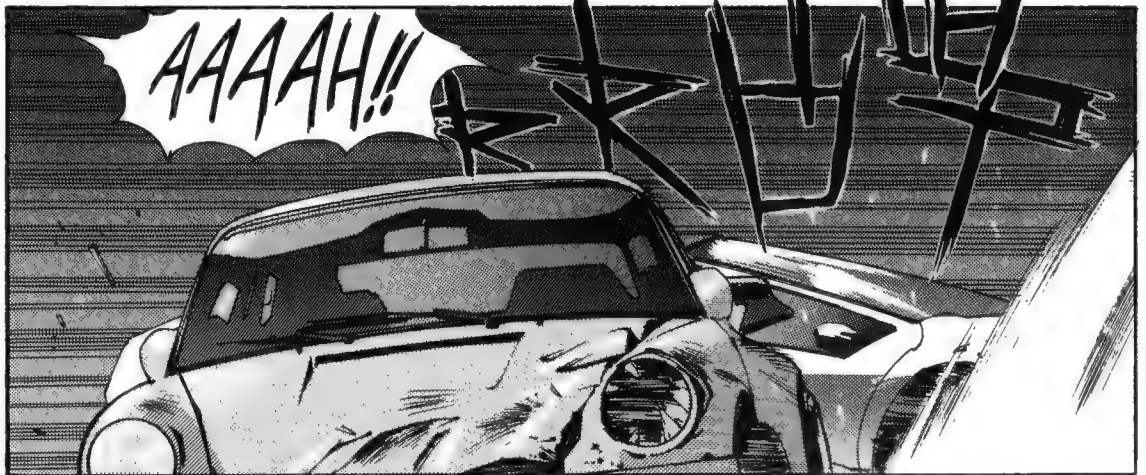
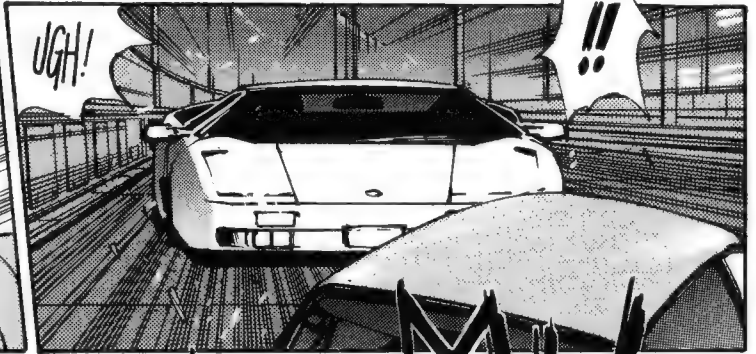
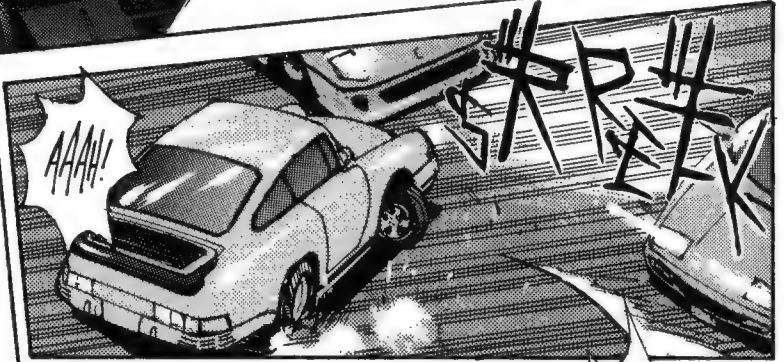
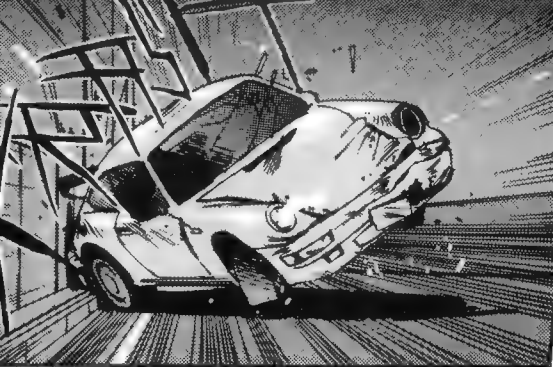
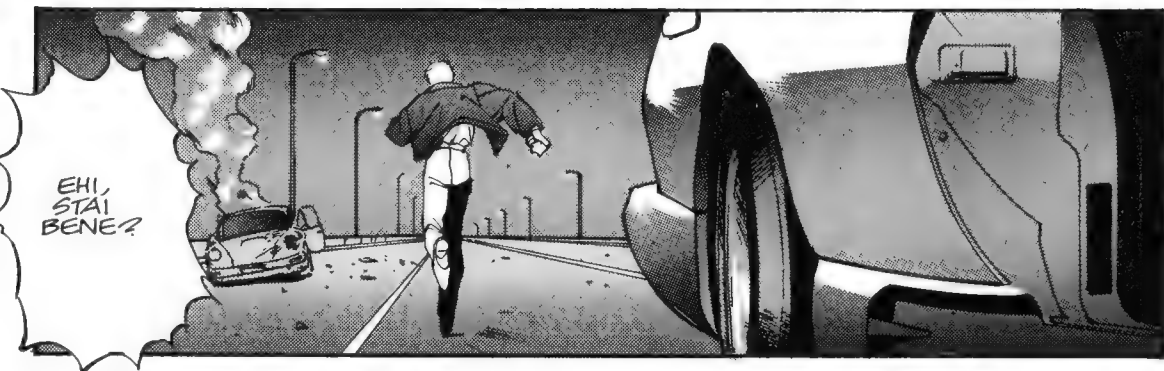
1) Lancia il dado due volte e somma il risultato alla tua Abilità.
2) Lancialo due volte e somma il risultato all'Abilità del nemico.
3 a) Se il tuo punteggio è più alto di quello dell'avversario, hai vinto tu lo scontro. Calcola di quanti punti lo hai battuto e sottrai la cifra corrispondente dalla sua Resistenza. Controlla inoltre il tuo Bonus Forza: dato che a colpirlo sei stato tu, puoi sottrarre dalla sua Resistenza anche questi ulteriori punti. Riprendi poi dal punto 1).
3 b) Se il punteggio dell'avversario è più alto del tuo, hai vinto lui lo scontro. Calcola di quanti punti ti ha battuto e sottrai la cifra corrispondente dalla tua Resistenza. Riprendi poi dal punto 1).
Per iniziare a giocare vai al paragrafo numero **1** a pagina 81.

EH EH! GUARDA QUANTE VITTIME DI **LUSSO**! VUOL DIRE CHE LE SEPPELLIREMO CON I DOVUTI ONORI!

FORZA, BIKKURI!!
AVANTI, HEPPIRI!!

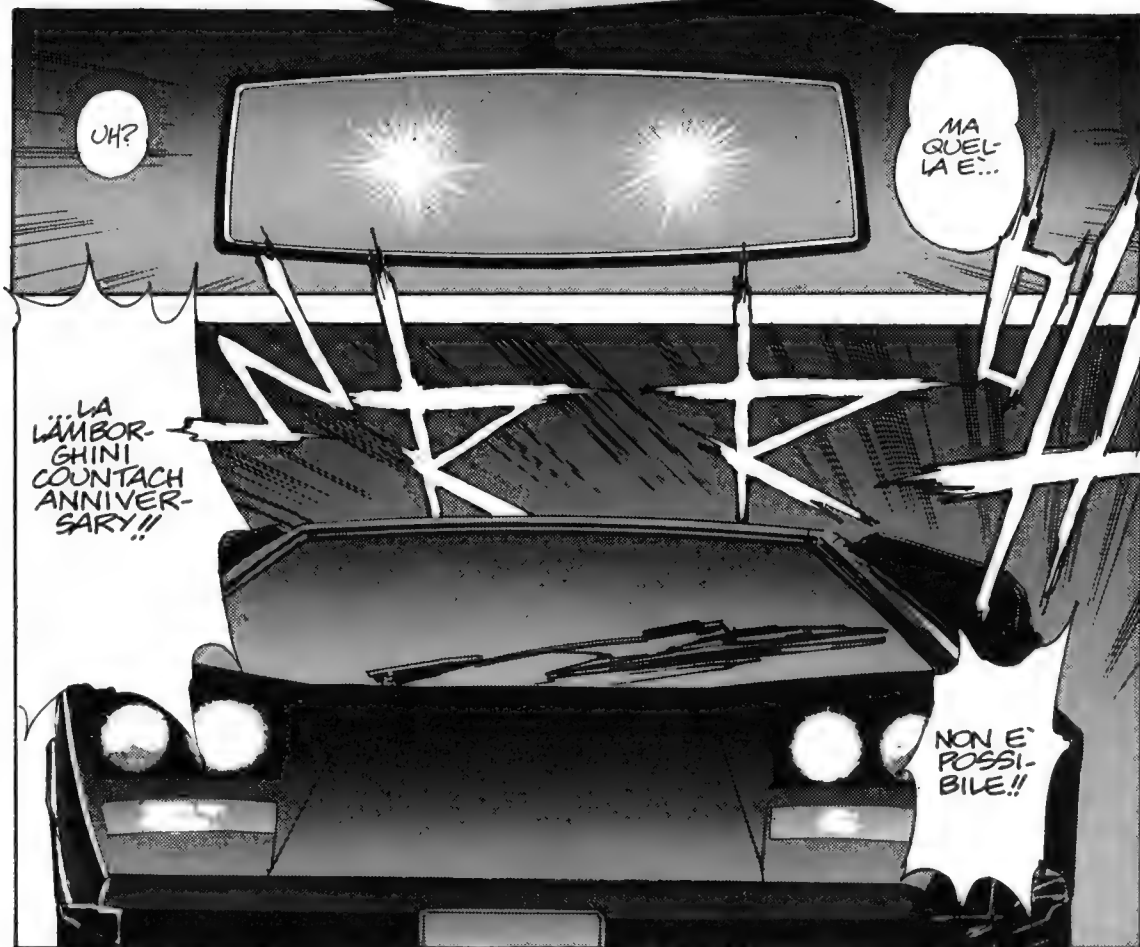
SAPPIAMO COSA FARE!
ECCOCI, CAPO!

オーバー ドライブ
[OVER DRIVE]
MENU.11
YHAA!
GASH

ARGH!
AAAH!
BASTARDO!! TRADITORE!! SIGH... LA MIA POVERA PORCHE!!
UGH!
!!
AAAAH!!

AH AH AH AH! SE NON RIESCI A EVITARE UNA MOSSA DEL GENERE NON SEI DEGNO DI GUIDARE UNA PORCHE!!
EHI, STAI BENE?
MENO MALE!
MA SÌ, MA SÌ... POTEVA ANCHE ANDARMI PEGGIO!
E PER DI PIÙ, SEMBRA CHE SI DIVERTA A DISTRUGGERE LE AUTO DEGLI ALTRI...
MALEDETTO! QUEL CRIMINALE SULLA ROSSA LEGGENDARIA PREFERISCE COMBATTERE, PIUTTOSTO CHE GAREGGIARE...
SNURF
HAI RAGIONE...
SANGUE DAL NASO...
SGLUP
CI PUOI GIURARE!!
PENSACI TU CON LA DIABLO A SCONFIGGERLO!

ce QUESTO E' NACHI IGARASHI, TRASFORMATO DA COMPILER IN KAPPA 17_KB

HA INIZIO LA GRANDE SFIDA!!
D'ACCORDO!!

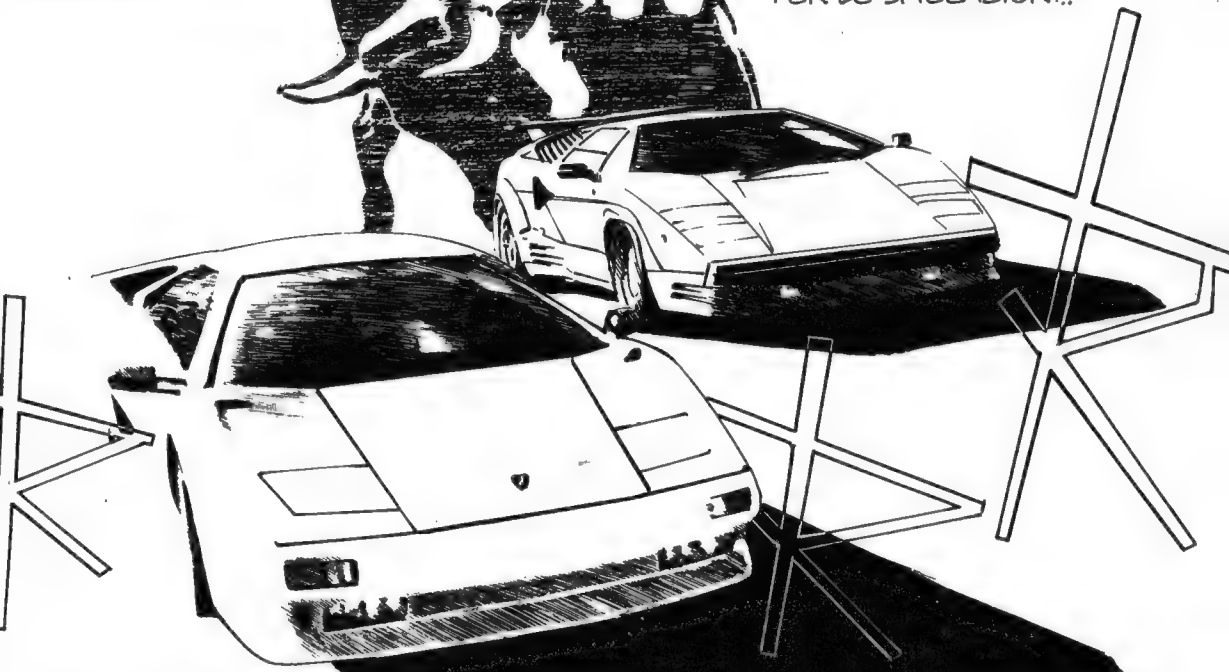
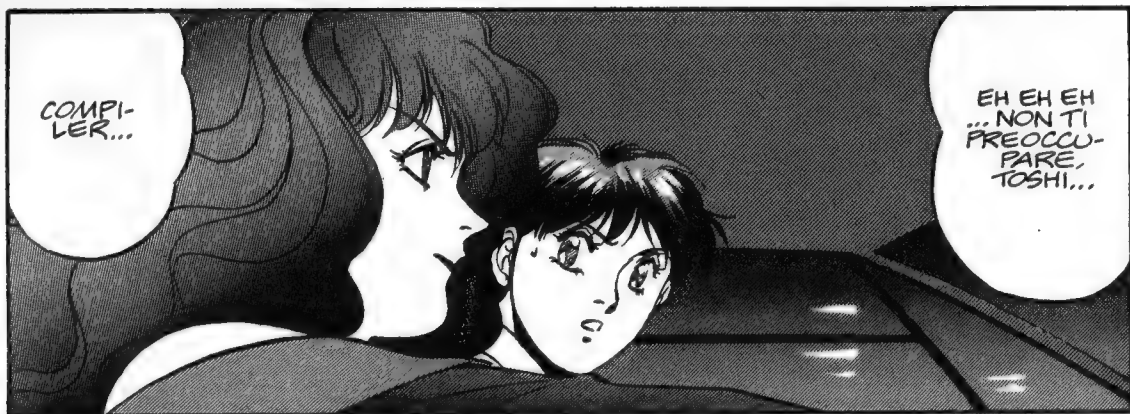
TSK!

SONO RIMASTO TROPPO INDIETRO!

UH?

MA QUELLA È...

...LA LAMBORGHINI COUNTACH ANNIVERSARY!!

NON È POSSIBILE!!

LA LAMBORGHINI DIABLO E LA COUNTACH... LA DIABLO HA UNA LINEA MORBIDA, MENTRE LA COUNTACH E` ESTREMAMENTE AGGRESSIVA...
E` UNA SFIDA FRATRICIDA... ANZI, PER LA PRECISIONE E` UNA GARA TRA **FRATELLO E SORELLA**!! QUESTA CORSA E` UNA SFIDA TRA L'ULTIMO MODELLO DELLA COUNTACH, CHE FU IL TOP DELLA CASA ITALIANA, E LA DIABLO, CHE CERCA DI IMPORSI COME NUOVA AMMIRAGLIA... ADESSO BASTA, PERO`! NON C'E` TEMPO PER LE SPIEGAZIONI!!
LA COUNTACH... EH EH! ANCHE SE E` PRODOTTA DALLA STESSA CASA NON PUO` COMPETERE CON LA MIA DIABLO!!
E ORA TE NE DARO` LA PROVA!!

COMPILER...

EH EH EH ...NON TI PREOCCUPARE, TOSHI...

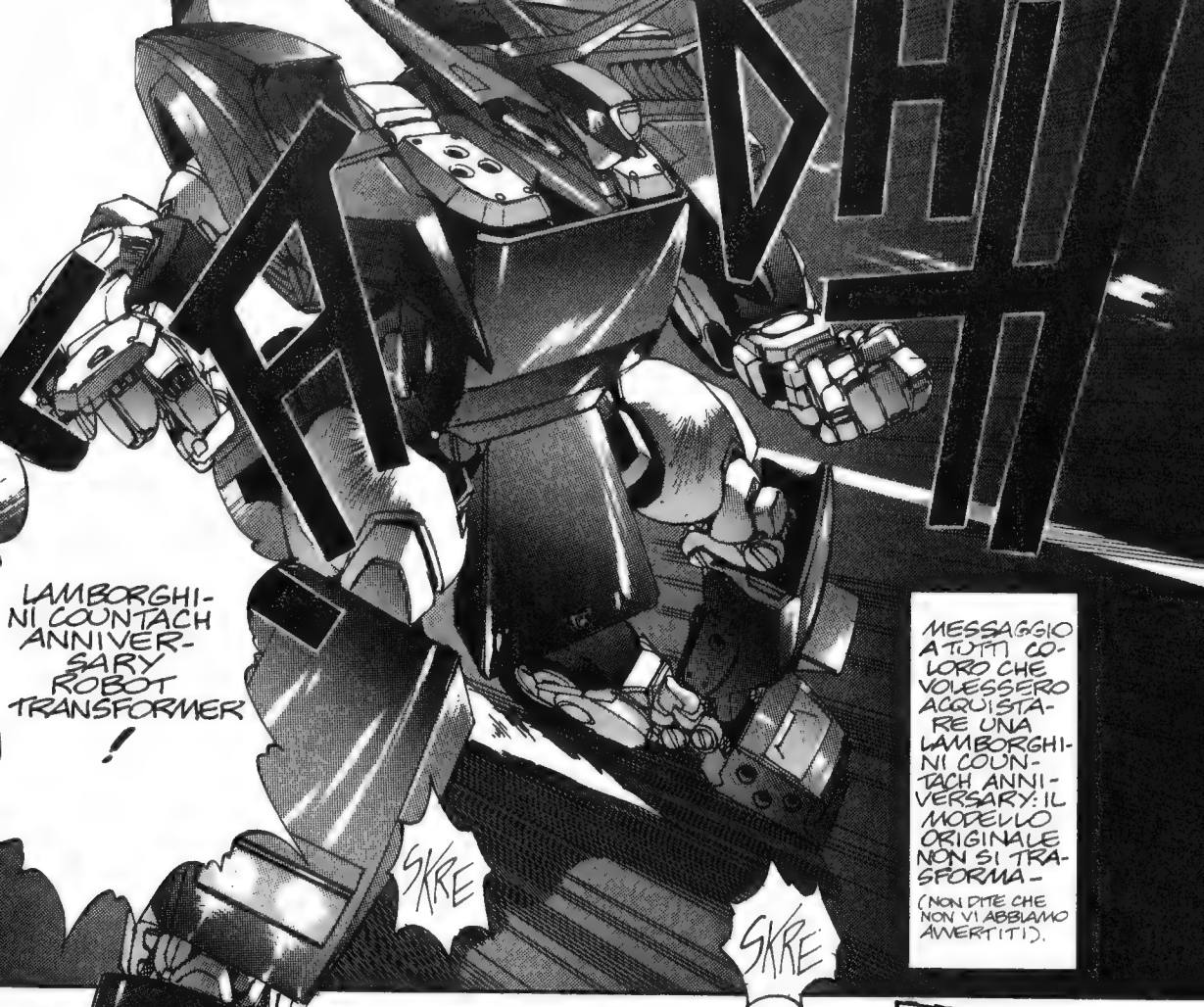
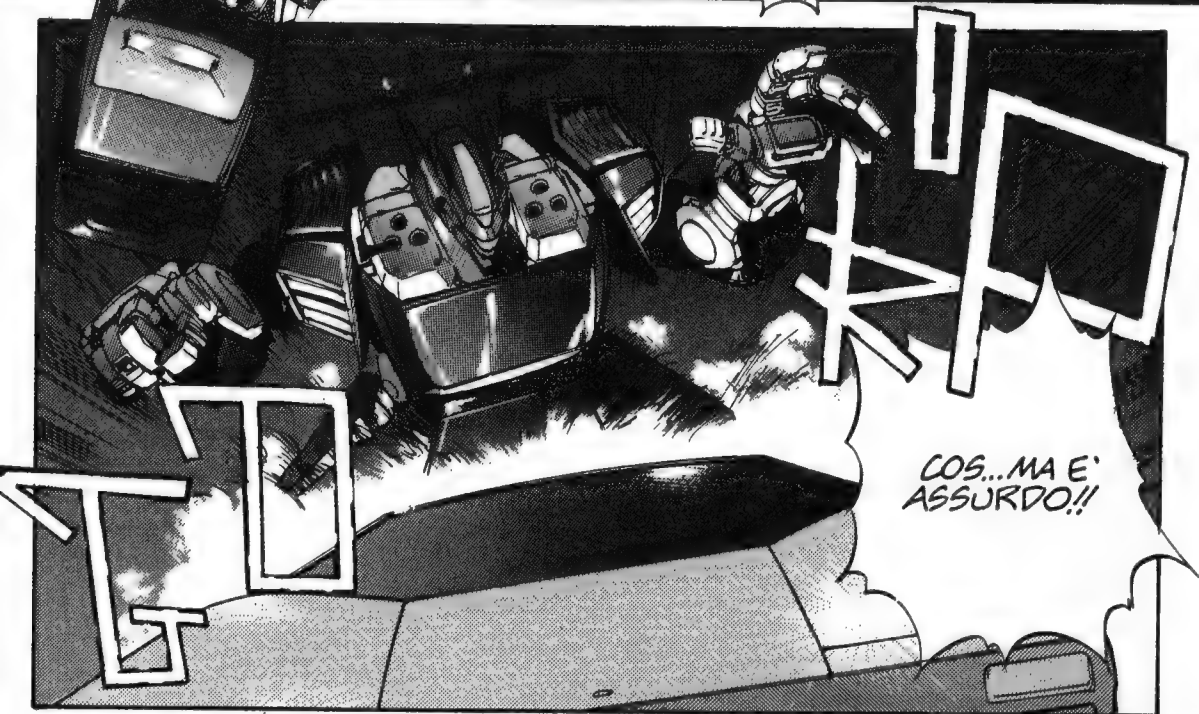
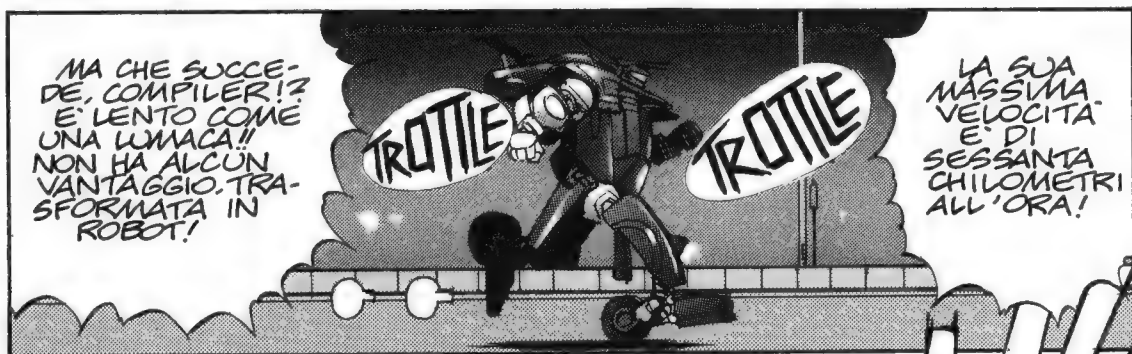
QUESTA MACCHINA È MOLTO DIVERSA DALLE ALTRE!!

SELSYN!! *

VERAMENTE IO VOLEVO CHIEDERE SE HA MAI PRESO LA PATENTE!

COSA?!

CO-COSA?!

* COMB CON IL QUALE È POSSIBILE TRASFORMARE A PIACIMENTO UN OGGETTO_KB

LAMBORGHINI COUNTACH ANNIVERSARY ROBOT TRANSFORMER!
MESSAGGIO A TUTTI COLORO CHE VOLESSERO ACQUISTARE UNA LAMBORGHINI COUNTACH ANNIVERSARY: IL MODELLO ORIGINALE NON SI TRASFORMA- (NON DITE CHE NON VI ABBIAMO AVVERTITI).
SKRE
SKRE
COS...MA E' ASSURDO!!

MA CHE SUCCEDE, COMPILER!? È LENTO COME UNA LUMACA!! NON HA ALCUN VANTAGGIO, TRASFORMATA IN ROBOT!

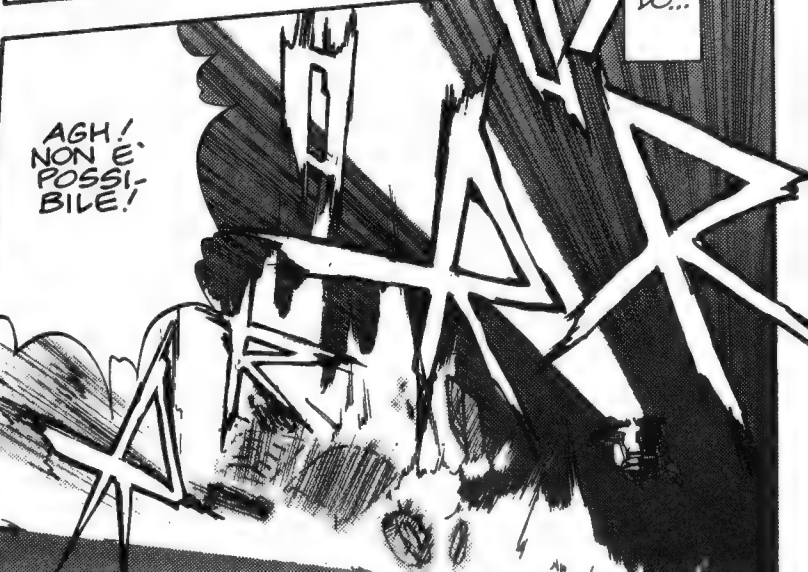
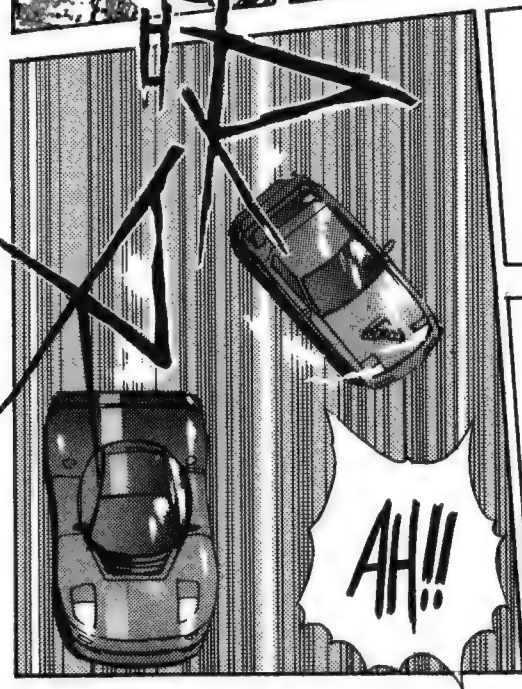
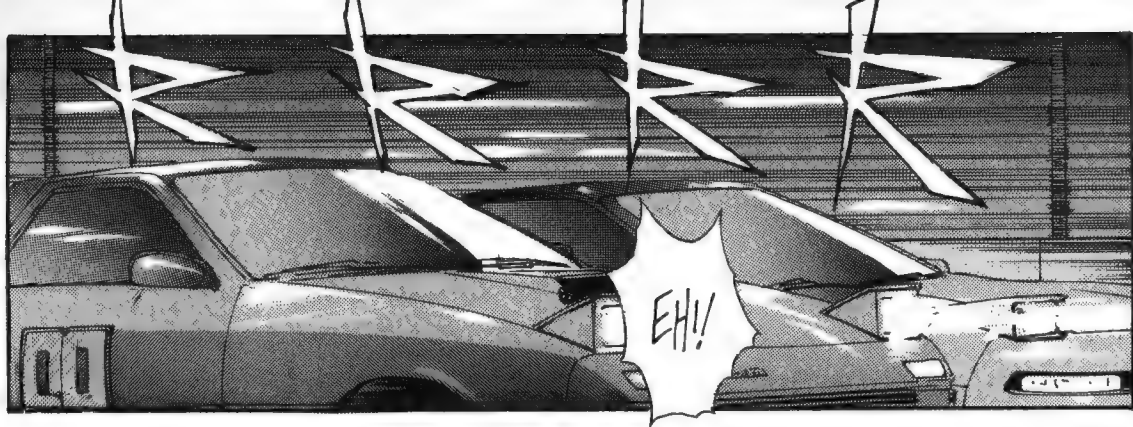
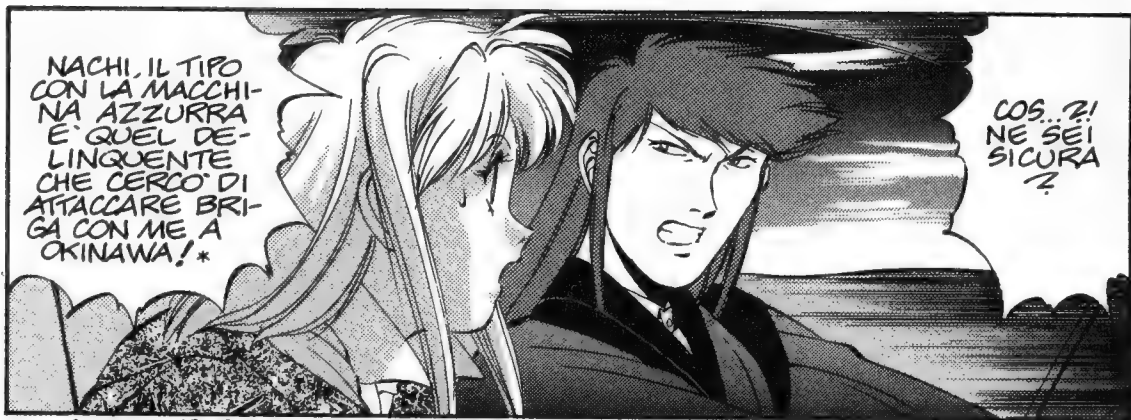
TROTTLE

TROTTLE

LA SUA MASSIMA VELOCITÀ È DI SESSANTA CHILOMETRI ALL'ORA!

SENTI, COMPILER, NON RIESCE A VOLARE?

HAI RAGIONE! NON CI AVEVO PENSATO!!

NON CI CREDO...

AGH! NON È POSSIBILE!

AAH! FRATELLINO MIO!

AAH! FRATELLONE MIO!

EH!!
MALEDETTO YANKEE MASTICA-GOMMA!
AH AH AH!
NON HAI IDEA DI QUANTO MI DISPIACCIA!
VUOI FARE IL FURBO, EH?
AH!!
MA... QUELLO È...

* LO SGRADEVOLE INDIVIDUO E' APPARSO IN KAPPA 13_ KB

AAH!!
NOOO!!
VOI NON AMATE LE AUTO! SIETE DEGLI ASSAS-SINI!
BRUTTI BASTARDI! VI VENGA UN ACCI-DENTE CHE VI SPACCHI IN DUE!!
EHM, NACHI...

MUO-
RI!!

AAH!
PUFF
!!

E' SCOMPARSA!!
ZUMP
TA TA TA TA

...LA TRASMIGRAZIONE ATTRAVERSO SATORI!!!
QUESTA E' UNA TECNICA HOKUTO...

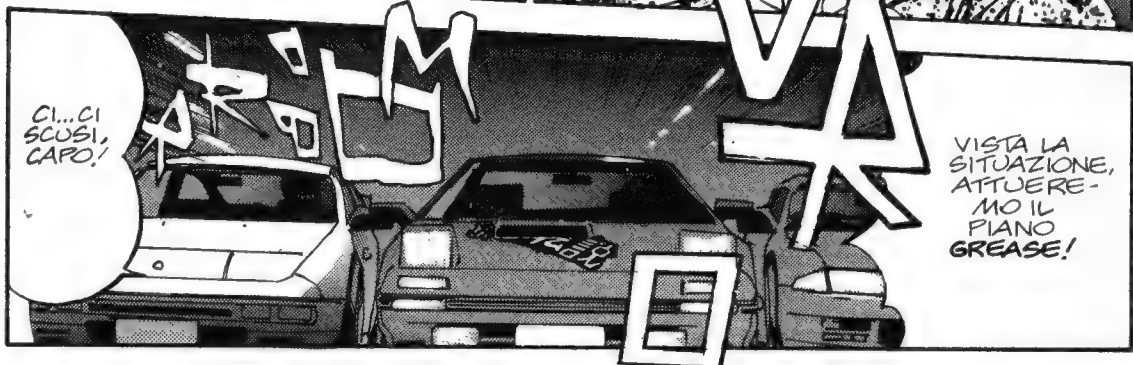
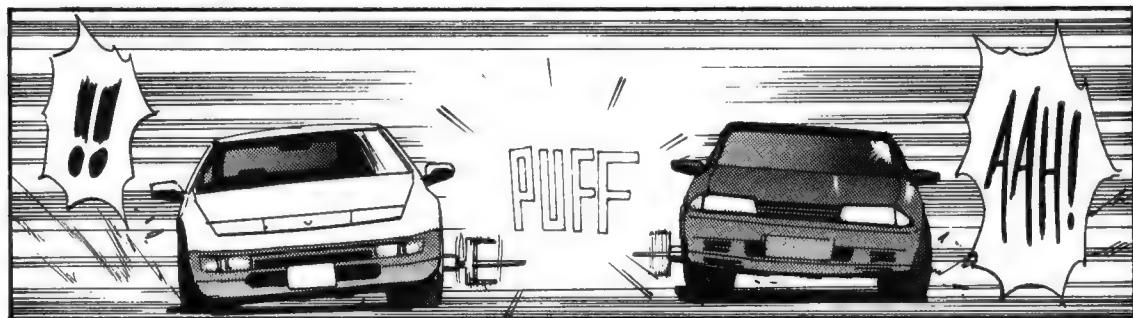
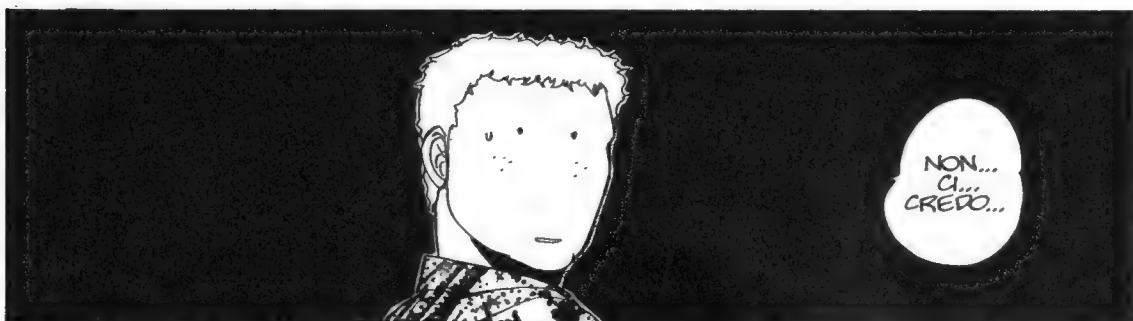
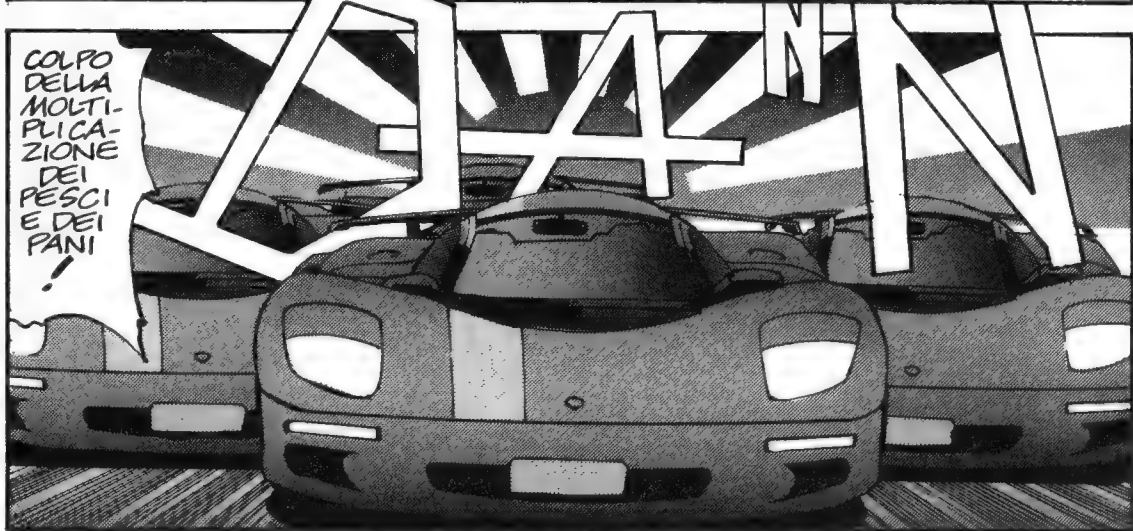
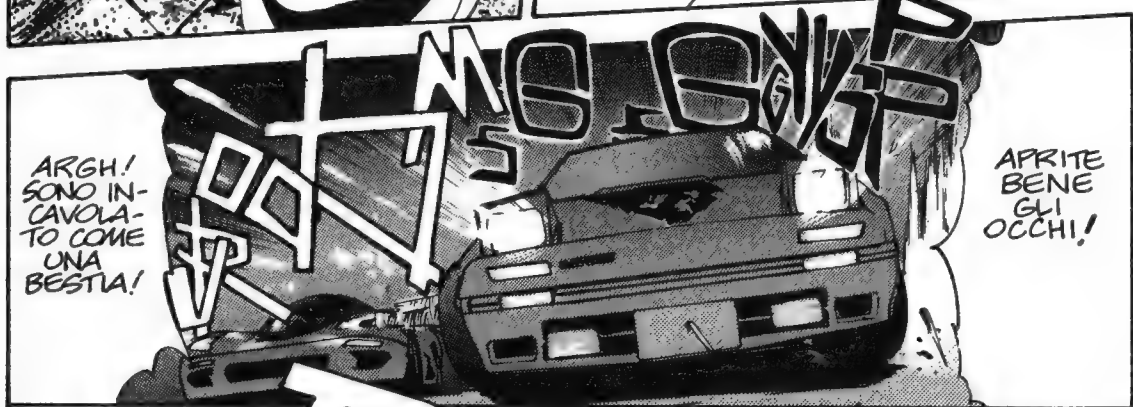
AAH!! HEPPIRI! BIKKURI!!

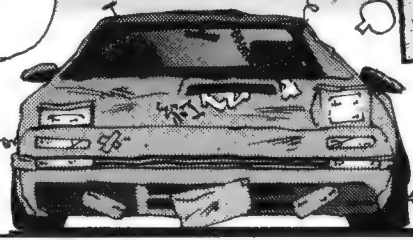
OH! SI TRATTAVA DI UN'ILLUSIONE!?

ARGH! SONO INCAVOLATO COME UNA BESTIA!

APRITE BENE GLI OCCHI!

COLPO DELLA MOLTIPLICAZIONE DEI PESCI E DEI PANI!

DAN

E CE NE SONO ANCORA!! CURVA PARABOLICA DEL DRAGO NASCENTE !!
CATENE DA NEVE DI ANDROMEDA!
PIMPULO PAMPULO PARIMPAM-PUM!
ARGH!
AAH!
AHIA!

AL DIAVOLO!

VERAMENTE NOTEVOLE...
NACHI STA CONDUCENDO UNA GARA DA VERO CAMPIONE!

EH? PERCHÈ NON SEI CONTENTA?
SECONDO ME È UNA NOIA MORTALE, INVECE...

EH EH EH EH!
MA SÌ, VIA! DARÒ UN PO' DEI MIEI POTERI A QUELLA RX-7!

NON È CHE PENSI DI...
UH!

NON STARAI PENSANDO DI AIUTARE **L'AVVERSARIO** SOLO PERCHÈ TI **ANNOI?!?**

E INVECE È PROPRIO COSÌ!

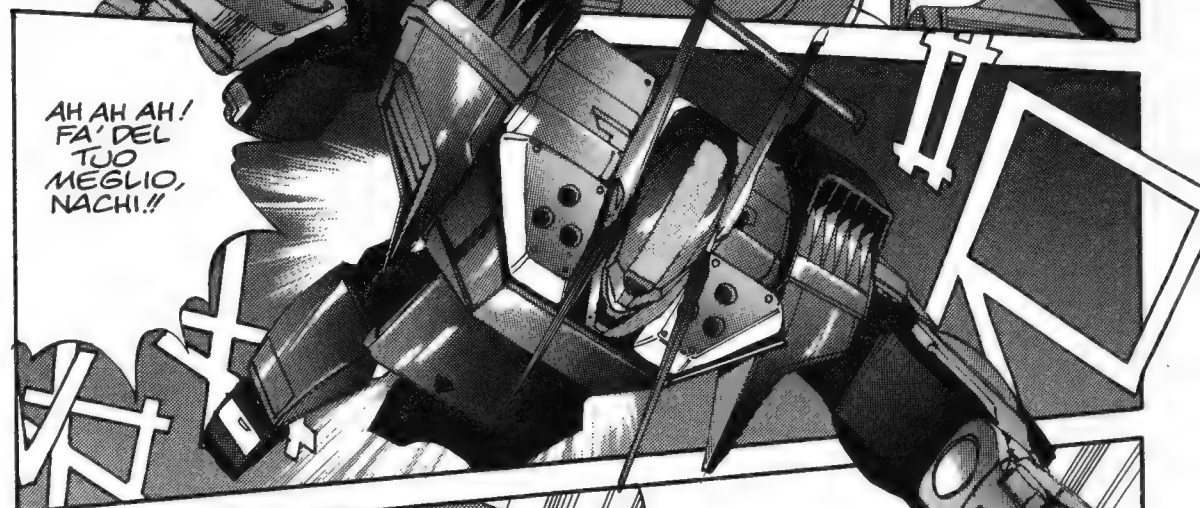
VOGLIO CHE TU SIA CONTENTO DI AVERMI SEGUITA!

VERAMENTE MI HAI PORTATO CON TE PER FORZA!!

IL DIVERTIMENTO VA DIVISO PER DUE, SENNÒ CHE PIACERE È?

PARASSITI **BIOH** MECCANICI, FUORI!!

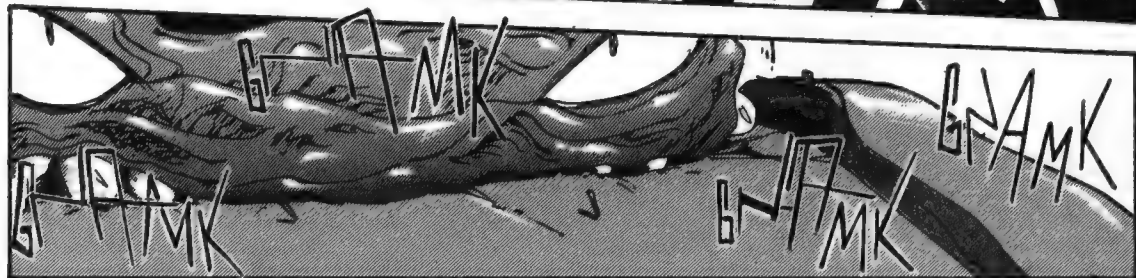
WHAT'S THAT?!

COSA DIAVOLO E' QUELLA ROBA?!

AH AH AH! FA' DEL TUO MEGLIO, NACHI!!

COMPILER?! MA COSA HAI COMBINATO?!

GRRR

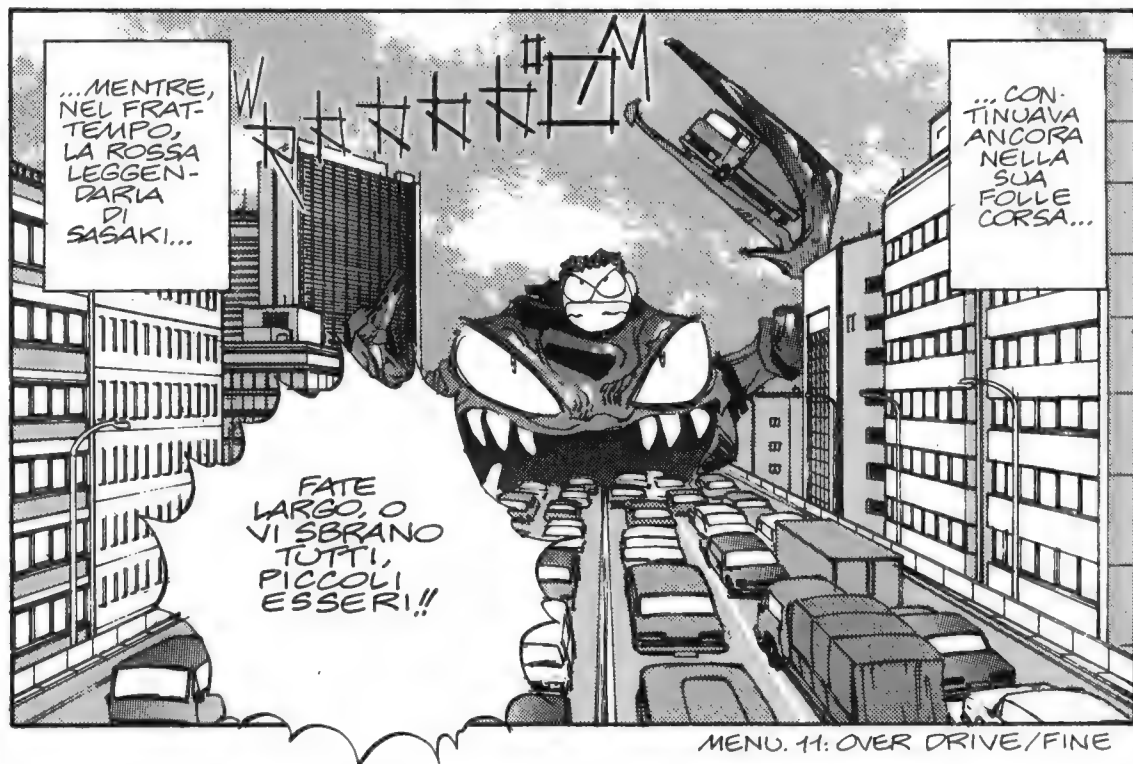
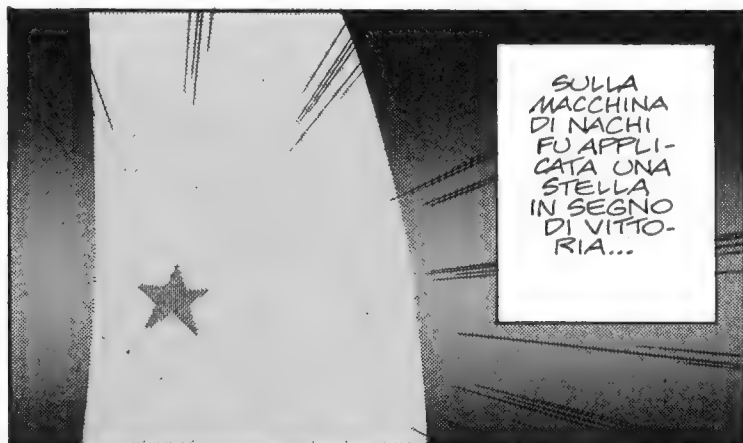
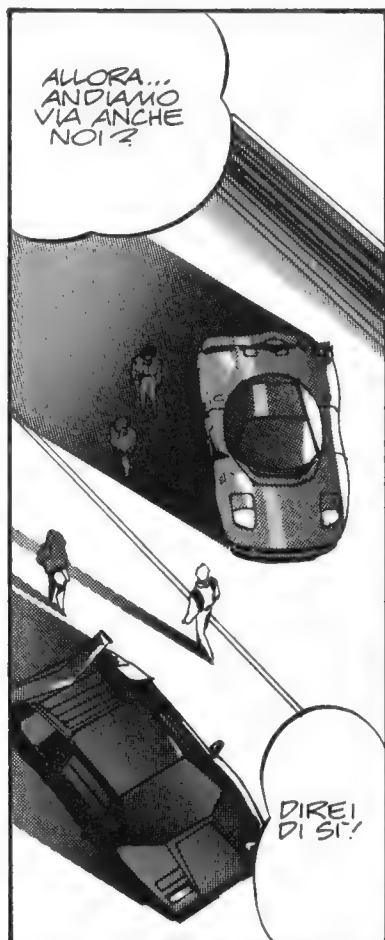
SGRR
GNAMM
MI...MI STA MANGIANDOOO!!
NOOO
EH EH EH EH!

VIVI DENT
VIVI DENT
AH AH AH! VORRA' DIRE CHE DIVENTERO' IL CAMPIONE DELL'AUTOSTRADA SENZA AVER FATTO LA MINIMA FATICA!
AH AH AH AH AH!
VIVI DENT
EH...!?
VIGOR-SOL
COS...!?
GRAMK
GRAMK
GRAMK
GRAMK

MALEDETTA COMPILER! STA GIOCANDO CON NOI COME FOSSIMO BURATTINI!
MA HO ANCORA UN'ULTIMA CARTA!
DELLA TIGRE
NALCHI!!
BLAAAM!
S'GRIIIP
COSA STA COMBINANDO QUEL PAZZO?!?
BROOK-LYN
BROOK-LYN

GASH
KREEK
BOMP

HO VINTO!!

PER QUESTA VOLTA HAI VINTO TU, NACHI! MA VORREI GAREGGIARE UN'ALTRA VOLTA! JUST WITH YOU!
CERTAMENTE ...TI ASPETTERÒ!
E SE VINCERÒ, QUELLA RAGAZZA SARÀ MIA!
MALEDETTO YANKEE! HAI ANCORA QUELL'IDEA IN MENTE ?!?
TATATA PPP

MENU. 11: OVER DRIVE/FINE

IL DISEGNO DEL MESE

Questa volta il disegno del mese ci è stato consegnato personalmente a Lucca, in occasione del recente Salone del Fumetto. L'autrice, una simpaticissima ragazza di nome **Laura Atzei**, ci regala una splendida interpretazione di **Oh mia Dea!** Complimenti dalla redazione, Kappa incluso!

K18-C

Porgendo i doverosi saluti alla redazione nipponica della scuderia Star Comics, scrivo queste due righe per dei quesiti e una richiesta. Nell'ultima settimana di agosto ho potuto assistere a una piccola apparizione di due 'componenti' della vostra redazione (non nel senso di Jeeg Robot) all'interno di una trasmissione andata in onda in orario terrificante (le 08:30!) in una delle reti RAI. Alla domanda: "I giapponesi, usano il computer per i cartoni animati?" avete risposto che il suddetto è stato usato solo in *Akira* (originale la pronuncia da voi utilizzata... molto giappo?!?). Il modo d'impiego non ha importanza, almeno per ciò che mi riguarda, ma quello che mi interessa chiarire veramente è il seguente quesito: in una precedente intervista-reportage riportata in una collana concorrente veniva detto che il computer veniva utilizzato, invece, spesso e volentieri, anche se per le stesse mansioni... in definitiva, chi ha mentito? Ma chi sono io? Ho ventun'anni e da non molto tempo seguo i manga e da un bel po' di più i comix, adoro la veste grafica del caotico bianco-grigio giapponese e apprezzo allo stesso tempo il lavoro di 4, 5 persone che "colorano" un americano (frase approvata dal comic code). Concludendo, vorrei formulare un paio di richieste; la prima riguarda la trasmissione di cui sopra: sarebbe gentile da parte vostra segnalarci anticipatamente iniziative simili. La seconda è più... personale: gradirei moltissimo che, in uno degli appuntamenti del vostro coloratissimo **Anime** dedicaste un polposo articolo dedicato allo *Space Cruiser Yamato* (prima, seconda e anche terza serie!) Ringrazio anticipatamente per l'attenzione e saluto la redazione (Tié! Beccateve 'sta rima!)

Walter De Gani, Bollate (MI)

Caro Walter, sembra che tu sia uno dei pochi a svegliarsi all'alba durante le vacanze! Complimenti! E così hai avuto la fortuna (se vogliamo proprio chiamarla fortuna) di seguire l'intervista che avevamo rilasciato al DSE durante la fiera del libro per ragazzi dello scorso aprile. A quella domanda credo di aver risposto proprio io, citando per l'appunto il film Akira. E' vero che per quanto riguarda la realizzazione del suddetto film l'autore ha fatto uso del computer, ma come spiegavo nell'intervista, non come ci si può aspettare: è stato utilizzato per rielaborare le immagini riprese da una telecamera per poter creare le prospettive e le panoramiche che abbiamo potuto gustare nel film. Al di là di questo tipo di produzioni, i giapponesi solitamente non utilizzano computer: per velocizzare i tempi di lavorazione, per loro è molto più economico assumere operai in Korea o in Tailandia. Per quanto riguarda le tue richieste, devo dirti che per noi non è facile avvisarvi in anticipo dei nostri interventi, soprattutto in casi come questo: ci hanno avvertito della messa in onda (e soprattutto dell'orario) pochissimi giorni prima... Anzi, credevamo di essere stati noi gli unici spettatori del programma! Per quanto riguarda Space Cruiser Yamato (Uchuu Senkan Yamato), proprio in questo numero pubblichiamo un ampio articolo sul suo 'papà'. Ciao e riscrivici!

Barbara

Chiudiamo questo mese con l'intervento dell'attento ***Eriprando Cipriani****, che segnala la sua vena critica con questa ottima recensione di* ***3x3 Occhi****. A noi è piaciuta molto, e a voi?*

K18-D

Carissimi Kappa boys, vi scrivo dopo aver letto l'episodio di **3x3 Occhi** da voi pubblicato sul numero 15 di **Kappa Magazine**. Che dire di questa storia, se non che mi ha letteralmente elettrizzato? Il drago che stava per portare a termine un orrendo sacrificio, che aveva ucciso e che avrebbe ucciso ancora, chiede pietà a Yakumo, cercando di farsi strada nel suo buon cuore, per poi tradirlo alla comparsa di Benares, sbeffeggiandolo e disprezzandolo per le qualità che lo avevano indotto a salvargli la vita. Potete immaginare qualcosa di più falso, ipocrita e bugiardo? Nasce la certezza che Yuzo Takada abbia racchiuso in questa sua creazione l'essenza di queste tre 'qualità', creando qualcosa di assolutamente odioso. Tutto, però, è rimesso in discussione quando, davanti a una Pai in lacrime, il drago decide di indicare ai nostri eroi l'unica via di fuga, esortandoli ad andarsene e a lasciarlo morire, con quel suo ultimo grido a Yakumo: «Portala via di qui, dannazione!». Speranza, lotta per la vita, disperazione, coraggio, liberazione, sentimenti questi che l'autore 'mitraglia' sul lettore attraverso le tavole del fumetto. Ho provato molte emozioni assieme a Yakumo: la speranza nelle difficoltà, il desiderio fortissimo di uscire da quel luogo di terrore che il protagonista manifesta in tutta pagina 32, la disperazione nel non vedere Pai, la rabbia che ne deriva (così chiara a pagina 40), il coraggio nello scagliarsi contro Benares con l'impeto di chi gioca il tutto per tutto, la liberazione di chi raggiunge la salvezza, per finire con l'incredulità di Yakumo a pagina 54. Si passa poi al personaggio che nella storia fa venire maggiormente i brividi con i suoi sentimenti così forti, così radicati. Naturalmente si tratta di Pai, creatura fantastica col suo desiderio di umanità, sempre allegra ma nello stesso tempo capace di provare grandi emozioni, nonché di infonderle a chi le sta accanto. Non ultimo il terzo occhio, un essere determinato e duro, ma in fondo di indole simile a a Pai. Come restare indifferenti di fronte a quel «Ehi! A me piace questo mondo!» e soprattutto alla fiducia di Pai nei confronti di quell'umanità che spesso ci appare in maniera tutt'altro che rosea, con il suo egoismo, la sua violenza. Memorabile la battuta: «Hai visto, è come dicevo io!». Spero di poter rendere tutti partecipi delle forti emozioni che mi ha fatto provare, con questa sua opera, quel grande artista che è Yuzo Takada. **Eriprando Cipriani**, Rufina (FI)

IMPORTANTE!

A partire dal 1° gennaio 1994, la Alessandro Distribuzioni di Bologna cesserà di distribuire il materiale Star Comics. Per le librerie e i lettori che acquistavano i nostri albi presso AD, ecco le nuove istruzioni:

LETTORI

- **Novità e vendita diretta**: rivolgetevi alle edicole e ai nuovi punti vendita Star di cui prossimamente vi comunicheremo gli indirizzi
- **Vendita per corrispondenza**: rivolgetevi alle sopracitate librerie e allo STAR SHOP, via Scarlatti 4/A, Perugia (tel. 075/33143)
- **Arretrati**: restano valide le solite modalità; da oggi, rivolgetevi direttamente alla Star Comics

Vi informiamo inoltre che il nuovo distributore per la zona di Roma è LIBRERIA FANTASIA (di Claudio Secondi), via Bragadin 8, 00136 Roma (tel. 06/3972.6248).

LIBRERIE

- **Novità e arretrati**: rivolgetevi direttamente alla Star Comics (tel. 075/5918353 - fax 075/5916355)

Scusateci fin d'ora per i piccoli problemi di distribuzione che risulteranno da questo 'cambio di mano' nella vendita libraria: stiamo lavorando per voi!

ARRETRATI DISPONIBILI

KAPPA MAGAZINE - nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 16 e 1/2, 17 (lire 4.500 cadauno).

STARLIGHT - Orange Road - nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 (lire 3.000 cadauno)

NEVERLAND - Video Girl Ai - nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (lire 3.000 cadauno)

ACTION - JoJo - nr. 1 (lire 3.300)

STORIE DI KAPPA - Gon - nr. 1 (lire 5.000)

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
USHIO E TORA
LEIJI MATSUMOTO
18
Ushio to Tora ©Fujita/Shogakukan/Toho/Toshiba EMI

Tenendo fede ai propositi di uscire regolarmente una volta al mese, la Yamato Video sta sfornando diverse novità di rilievo. In questi mesi preinvernali, nelle librerie sono già reperibili due titoli di tutto rispetto: **God Mars** e **Borgman**. Dedicata soprattutto al trionfo dei sentimenti fraterni, *Rokushin Gattai God Mars* (God Mars, sei dei in un corpo solo, Yamato Video, 97', L. 39.900), creata dal prolifico Misuteru Yokoyama e realizzata in Giappone nel 1982, nasce sulla scia del successo riscosso dalla serie televisiva omonima, trasmessa per la prima volta solo l'anno precedente, e messa in onda saltuariamente anche in alcuni circuiti televisivi italiani; il film ha ancora il sapore dei vecchi cartoni animati degli anni Settanta, soprattutto per quanto riguarda la trama, il mecha-design e il character-design dei protagonisti. La storia è quella classica: il perfido imperatore della galassia Zul vuole conquistare anche la Terra, e manda quindi Mars ancora in fasce come suo emissario sul pianeta perché, una volta adulto, possa facilitarne l'invasione. Zul però non fa i conti con i sentimenti del ragazzo, ribattezzato Takeru dai suoi genitori adottivi, che si sente un terrestre a tutti gli effetti. Qui entra in gioco un nuovo personaggio: Marg, fratello gemello di Mars, cresciuto dalla loro madre con ideali pacifisti, che viene costretto dall'imperatore a combattere contro il fratello per salvarsi la vita prima, e privato della memoria dopo. La trama risulta essere molto valida se strutturata in una serie televisiva di 64 episodi, ma riassunta in un film di 97 minuti fa un po' acqua. Il film non scorre fluidamente sullo schermo, e gli stacchi, puntata per puntata, si notano tutti: in questo modo il ritmo della narrazione è il primo a risentirne. In genere un lungometraggio animato d'azione si divide in tre momenti chiave: esposizione del problema, crollo degli eventi con tentativo di risoluzione del problema, seguito spesso dalla vittoria dei protagonisti. Ogni puntata di una serie televisiva si compone alla stessa maniera. Immaginate ora un film in cui questi tre momenti distinti si ripetano più volte: **God Mars**. Più coinvolgente è senz'altro *Cho Senshi Borgman - Last Battle* (Borgman, i guerrieri supersonici - L'ultima Battaglia, Yamato Video, 60', L. 39.900). Realizzato con ottime e moderne tecniche di animazione, il film creato in Giappone nel 1989 dalla Ashi, risulta essere un ottimo prodotto, anche se la trama in certe occasioni cede un po'. La storia si riallaccia a quella della serie televisiva prodotta solo un anno prima sempre dalla Ashi in 35 episodi; ovviamente è trascorso del tempo dalle vicende drammatiche dell'ultimo episodio, che fortunatamente per noi vengono riviste attraverso vari *flashback* dai protagonisti e, cosa ancora più utile, riassunte in un riquadro durante lo scroll dei titoli di coda. Le vite dei tre protagonisti, Chuck, Ryo e Anice, sono cambiate dai tempi in cui lottavano assieme per la pace: Ryo e Anice convivono in un altro paese, lei lavora come cameriera ma non si sente realizzata, come non lo è nel suo rapporto con Ryo, Ryo d'altro canto lavora con sddisfazione per la NASA spesso dimenticandosi di lei. Proprio l'insoddisfazione di Anice darà il via allo scatenarsi delle vicende che li riporterà dopo tanto tempo a ritrovare, nei guai, gli amici di un tempo a Tokyo. Il resto è azione pura. Alla prossima!

Barbara Rossi

LEIJI MATSUMOTO

di **Barbara Rossi**

Akira Ma s umoto, conosciuto dal grande pubblico con lo pseudonimo di Leiji Matsumoto, è considerato in patria, e non solo, come uno dei pochi *mangaka* (disegnatore di fumetti) della prima generazione ancora attivi: è nato infatti il 25 gennaio 1938 a Kurume, nella prefettura di Fukuoka (Kyushu), in un Giappone ancora segnato dalla Seconda Guerra Mondiale. Un dramma, quello della guerra, che nelle opere di Matsumoto si ripeterà più volte. La bomba atomica lanciata su Hiroshima e Nagasaki ha lasciato il segno in molti autori di manga del dopoguerra, che come lui vissero questa esperienza. L'idea della guerra non è mai vissuta passivamente come simbolo di distruzione, bensì come stimolo per cercare, con le proprie forze, una via di riscatto in un mondo in cui l'uomo è il vero artefice del proprio destino. Il discorso umanitario, per il giovane Matsumoto, non si ferma alla guerra, ma sfocia anche nei problemi di degrado ambientale e culturale che già in quegli anni si manifestavano in tutta la loro potenzialità, accusando l'uomo stesso come causa dei suoi mali. La sua carriera di fumettista inizia molto presto, quando nel 1954 a soli quindici anni, influenzato dall'opera di Osamu Tezuka, vince il premio come migliore fumettista esordiente messo in palio dalla rivista "Manga Shonen", che pubblica subito dopo la storia vincitrice **Mitsubachi no boken** (Le avventure di un'ape), consacrando la sua entrata ufficiale nel mondo dei manga. Di fronte al giovane Matsumoto si aprono le porte di un mondo completamente nuovo: qui entra in contatto con altri autori esordienti scambiando idee, opinioni e contribuendo a consacrare il fumetto come espressione d'arte. E' bene ricordare che proprio in quegli anni andavano delineandosi chiaramente i canoni del fumetto moderno giapponese. Successivamente a **Mitsubachi no boken**, entrato a pieno ritmo nella sua attività, Matsumoto si dedica al fumetto per ragazze realizzando per la rivista femminile "Shojo" una storia romantica: *Kuroi Hanabira* (Petalo Nero). Fino all'inizio degli anni Sessanta, Matsumoto lavora per la realizzazione di *shojo manga*, accumulando sempre più esperienze e consensi da parte di pubblico e critica, potendosi quindi permettere, raggiunta una certa posizione, di lasciare i fumetti per ragazze e passare a un tema a lui più caro, la fantascienza. Nel 1961 realizza la sua prima storia dedicata al genere: **Denko Ozma** (Lampo elettrico Ozma), per il periodico "Dokura". L'anno successivo, però, accantona momentaneamente la SF per realizzare **Zero Pilot**, in cui

Le azioni dei piloti di caccia Zero durante la seconda guerra mondiale gli offrono lo spunto desiderato per denunciare gli orrori della guerra e sperimentarsi in un campo nuovo che lo aveva fin da bambino affascinato (il padre, durante la guerra, era un pilota di aeroplani). Amante delle storie di avventura in tutte le sue sfaccettature, il giovane Matsumoto si trova alle prese nel 1967 con un genere apparentemente lontano anni luce dalla cultura nipponica: il western (ricordiamoci comunque che i migliori film western prendono spunti a piene mani dalle storie di samurai: un esempio per tutti può essere considerato *I magnifici sette*, tratto dal film di Kurosawa *I sette Samurai*). In quell'anno realizza infatti **Western Gohiki no Yojinmo**, il suo primo esperimento sul genere, che comunque lo soddisferà a tal punto di riprendere in mano una sceneggiatura western per il suo successivo **Gun Frontier**, datato 1972. L'ambientazione caratteristica che offre il genere western lo affascina talmente che se ne noteranno echi in molti lavori successivi, anche di fantascienza, dove non è raro che in uno sperduto pianeta sia all'ordine del giorno la legge della pistola. Negli anni che seguono realizza opere minori dedicate soprattutto a un pubblico infantile, come **S no Taiyo** (Il sole di S) e **Akage no Hitotsu** (Manto rosso), mentre nel 1968 firma altri tre successi, **Super 99**, **Sexaroid** e **Kosoku Esper** (Esper alla velocità della luce). Lo stile di disegno dell'autore si evolve nel corso degli anni, si libera dall'iniziale influenza tezukiana, e il suo segno diventa volutamente impreciso nella caratterizzazione umana; solo in seguito acquisterà un proprio spessore. Si specializza nel disegno meccanico delle astronavi e dei particolari tecnologici accentuando le atmosfere con un uso maniacale dei contrasti, ottenuti dalla giusta contrapposizione di bianchi abbaglianti e di neri saturi. Il 1969 segna l'uscita di **Yojin Sekai** (Il mondo quadridimensionale) e di **Mistery Eve**, un'ennesima serie dedicata al filone fantascientifico. Bisogna aspettare fino al 1971 per vedere realizzato uno dei suoi più grandi successi: **Otoko Oidon** (Io sono un uomo), uno spaccato in chiave umoristica della gioventù giapponese, il protagonista è un tipico studente costantemente alle prese con gli esami di ammissione all'università, che naturalmente e puntualmente non riesce mai a superare. Il ragazzo, disegnato in stile caricaturale, è costantemente circondato da bellissime donne, in realtà uniche artefici dei suoi insucessi. Nel 1973 realizza un nuovo fumetto bellico: **Senjoo** (Campo di battaglia), composto da una serie di storie brevi fra cui spicca **Borei Senshi** *(Il guerriero fantasma)* che risulta essere senz'altro la più incisiva. L'episodio, complesso e articolato nella trama, presenta un forte taglio delle inquadrature in stile cinematografico, caratteristica questa di molte produzioni fumettistiche nipponiche, e un rapido cambio di prospettive per rendere più vivo il colloquio tra una donna e un eroe di guerra, che insieme ricordano tutti i valorosi soldati del passato.

Il vero successo, quello duraturo, che lo farà entrare nella rosa degli autori più amati del panorama giapponese è la saga spaziale **Uchuu Senkan Yamato** (Incrociatore spaziale Yamato) pubblicata nel 1974 dalla casa editrice Shoonen Gahosha, e conosciuta anche in Italia grazie alla serie animata, prodotta dalla Office Academy nello stesso anno. La storia si riallaccia al già trattato tema della sopravvivenza dell'umanità, ed è proprio in queste storie che si riflette il vero spirito matsumotiano. E' l'anno 2199, la Terra, attaccata dall'esercito alieno del pianeta Gamilas, sta per soccombere, l'umanità si rifugia nelle città sotterranee

Uchuu Senkan Yamato © Westcape

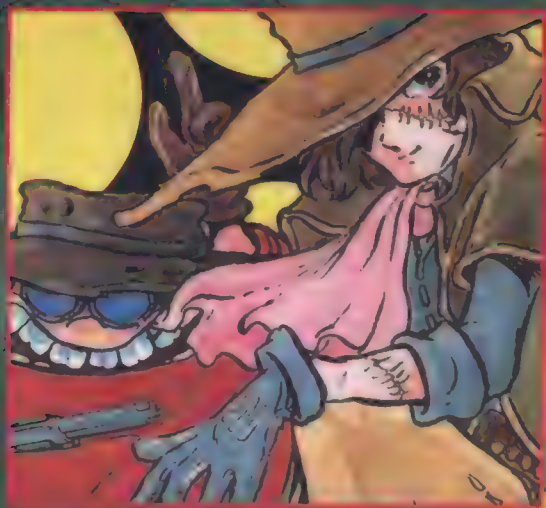
Uchuu Senkan Yamato © Westcape Corporation

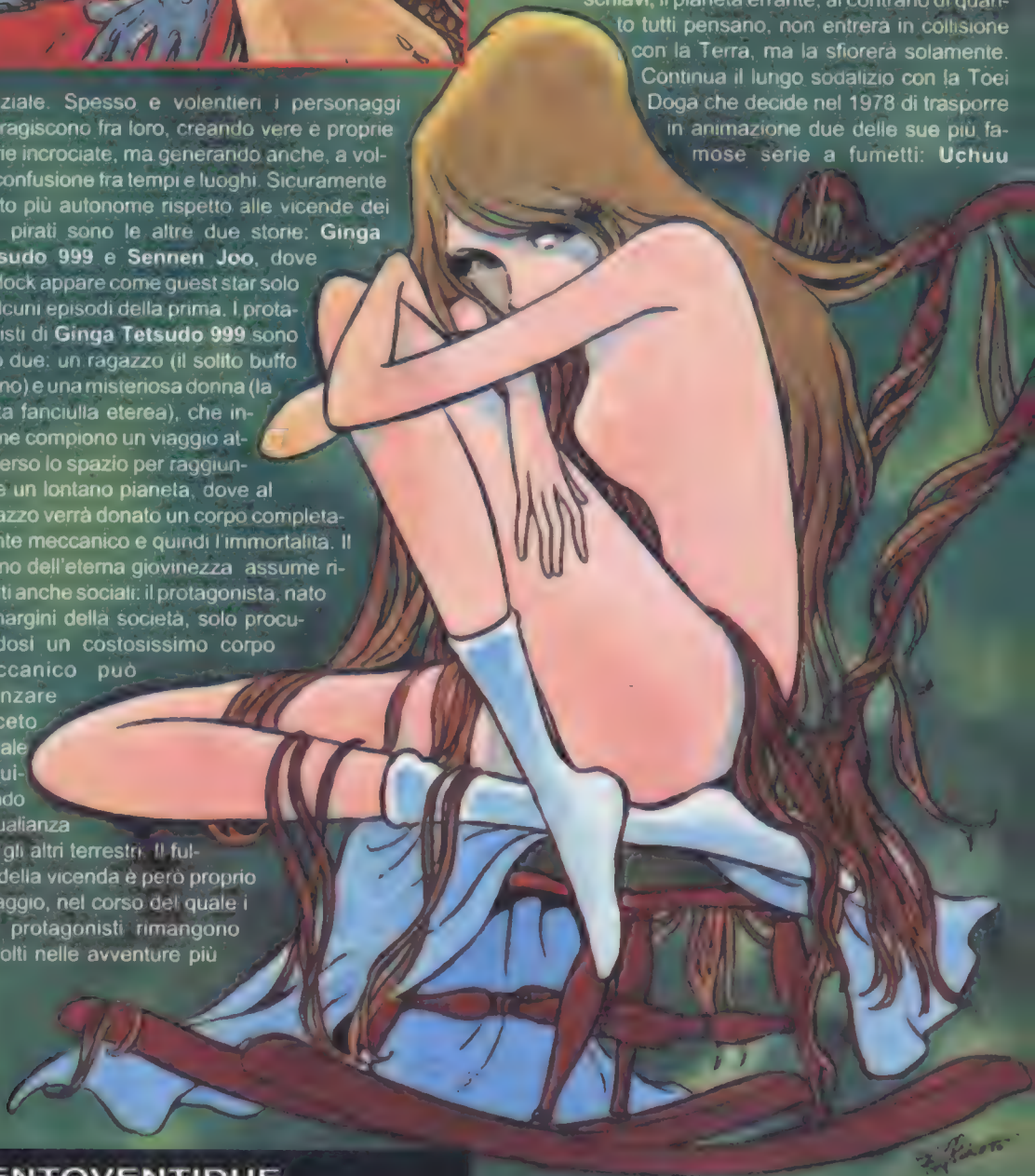
Otoko Oidon © L. Matsumoto

per salvarsi dalla concentrazione mortale di radioattività, causata dai bombardamenti nemici. L'unica salvezza al pianeta viene offerta dalla regina Starsha del pianeta Iskandar attraverso il Cosmo DNA, un prodigioso meccanismo capace di eliminare completamente la radioattività dal pianeta. Un manipolo di coraggiosi parte quindi a bordo dell'incrociatore spaziale Yamato, ricavato dal relitto della famosa corazzata giapponese, affondata durante la Seconda Guerra Mondiale, per raggiungere il lontano pianeta; nell'arco di un anno, se non verrà utilizzato il cosmo DNA, la Terra morirà. La serie televisiva ebbe così tanto sucesso che furono realizzate, tra il 1974 e il 1983, altre due serie, uno speciale per la televisione e ben quattro film per il grande schermo. Più o meno in questo periodo Matsumoto crea alcuni stereotipi per la realizzazione dei personaggi, due uomini e una donna che vedremo ricomparire spessissimo nelle sue opere future diventando per i lettori un vero marchio di fabbrica della sua produzione: il giovane affascinante secondo pilota dell'astronave, l'uomo piccolo con gli occhietti sulla fronte, che in questa storia 'recita la parte' del dottore, ma soprattutto le donne, longilinee, dai capelli lunghissmi, spesso nude, e ritratte in pose ascetiche, eteree portatrici di vita o di morte a mo' di moderne *Deus ex machina*; ne sono un esempio Starsha di Iskandar, che dona ai Terrestri il Cosmo DNA, oppure Teresa di Telesaar, che distrugge involontariamente il proprio pianeta con lo scatenarsi dei suoi poteri ESP, ma che saprà stoicamente sacrificarsi per distruggere i nemici. Non ultima Meridia, dea spaziale degli oppressi, che con il suo culto segreto dona coraggio agli uomini spingendoli alla rivolta. Matsumoto, sempre più popolare e apprezzato, inizia a sperimentarsi su campi nuovi: accetta quindi la proposta della Toei Doga, alla quale in futuro legherà spesso il suo nome, di iniziare a lavorare anche per la televisione. Nel 1977 Matsumoto realizza la sua prima serie animata di robot: **Wakuse Robot Danguard Ace** (Il robot planetario Danguard Ace), vissuta soprattutto come imposizione da parte della casa produttrice: il fumetto, da lui realizzato rivela tutto il suo disinteresse per il genere robotico, relegando al solo spazio dell'ultima tavola l'avvento del Danguard. Nonostante gli impegni televisivi sempre più pressanti, Matsumoto riesce a trovare il tempo per

© L. Matsumoto/TV Asahi/Toei Doga

realizzare nuovi fumetti; infatti, attorno al 1977, quasi contemporaneamente realizza quattro storie destinate ad avere un enorme riscontro di pubblico: **Uchuu Kaizoku Captain Harlock** (Il pirata spaziale Capitan Harlock) **Queen Emeraldas**, **Ginga Tetsudo 999** (Ferrovia galattica 999) e **Sennen Joo** (La regina dei mille anni), storie che vivono realtà apparentemente separate, ma che coesistono in un unico universo. Questa concezione di 'universo comune' non è una caratteristica riscontrabile solo nei suoi lavori, dato che prima di lui anche altri due grandi maestri del panorama nipponico avevano sviluppato questo tipo di idea: Osamu Tezuka e Go Nagai. Capitan Harlock, il più conosciuto dei suoi eroi, sembra fare da filo conduttore alle vicende che vedono come protagonisti i suoi personaggi-tipo. Harlock, nonostante il suo volto sfregiato da una cicatrice e una benda sull'occhio, impersona il sempre presente 'bel tenebroso'; non a caso i suoi nemici sono un esercito di donne vegetali, replicanti stereotipi delle donne matsumotiane, e forse rappresentano una velata protesta rivolta al mondo industrializzato, una sorta di vendetta vegetale contro gli esseri umani. Tochiro, il migliore amico di Harlock, altri non è che il solito piccolo uomo con gli occhietti sulla fronte, e inoltre, Emeraldas rappresenta l'alter ego al femminile del famoso pirata

Queen Emeraldas © L. Matsumoto/Kodansha

incredibili, venendo a contatto con popoli e culture aliene, ognuna con i suoi piccoli e grandi problemi. Durante il viaggio il ragazzo avrà modo di riflettere sull'importanza della vita umana e di abbandonare così il suo iniziale progetto. **Sennen Joo**, al contrario, è una storia ambientata ai giorni nostri: il 9 settembre 1999 alle ore 9,9'e 9" la Terra entrerà in collisione con Lamethal, un pianeta del sistema solare con un'orbita talmente ampia da portarlo in prossimità della Terra solo ogni mille anni. Quello che però il protagonista non sa (ancora il solito ometto) è che l'assistente di suo zio astronomo e sua migliore amica è in realtà la nuova Regina dei mille anni di Lamethal, incaricata come tutte le regine precedenti, sue sorelle, di imprigionare un elevato numero di esseri umani e deportarli in qualità di schiavi; il pianeta errante, al contrario di quanto tutti pensano, non entrerà in collisione con la Terra, ma la sfiorerà solamente. Continua il lungo sodalizio con la Toei Doga che decide nel 1978 di trasporre in animazione due delle sue più famose serie a fumetti: **Uchuu**

spaziale. Spesso e volentieri i personaggi interagiscono fra loro, creando vere e proprie storie incrociate, ma generando anche, a volte, confusione fra tempi e luoghi. Sicuramente molto più autonome rispetto alle vicende dei due pirati sono le altre due storie: **Ginga Tetsudo 999** e **Sennen Joo**, dove Harlock appare come guest star solo in alcuni episodi della prima. I protagonisti di **Ginga Tetsudo 999** sono solo due: un ragazzo (il solito buffo omino) e una misteriosa donna (la solita fanciulla eterea), che insieme compiono un viaggio attraverso lo spazio per raggiungere un lontano pianeta, dove al ragazzo verrà donato un corpo completamente meccanico e quindi l'immortalità. Il sogno dell'eterna giovinezza assume risvolti anche sociali: il protagonista, nato ai margini della società, solo procurandosi un costosissimo corpo meccanico può avanzare di ceto sociale acquistando l'ugualianza con gli altri terrestri. Il fulcro della vicenda è però proprio il viaggio, nel corso del quale i due protagonisti rimangono coivolti nelle avventure più

Kaizoku Captain Harlock e **Ginga Tetsudo 999**, ed è il successo per entrambe. La più amata dal pubblico giapponese risulta però essere la seconda, alla quale vengono dedicati due lungometraggi per il cinema, un cortometraggio e ben tre speciali televisivi, il tutto nell'arco di soli tre anni. I personaggi di Harlock e della *Regina dei mille anni* verranno poi ripresi e sviluppati in animazione solo nel 1982, con un film per il cinema e una serie ciascuno. Sempre nel 1978, per la Toei Doga, Matsumoto realizza anche il soggetto di una storia fantascientifica: **Science Fiction Saiyuki Starzinger** (Starzinger, il Saiyuki fantascientifico), una moderna rivisitazione della favola cinese dello scimmiotto volante. L'anno successivo l'Office Academy, ancora impegnata nella lucrosa produzione di uno special TV per **Uchuu Senkan Yamato**, propone al superoccupato autore la realizzazione di un soggetto per una serie televisiva che, nelle intenzioni, doveva accalappiare gli amanti del genere inaugurato dall'incrociatore spaziale Yamato: **Uchuu Kubo Blue Noah** (Blue Noah, la portaerei dello spazio). Inutile dire che fu un vero e proprio fiasco. Contemporaneamente alla vasta produzione in campo animato, Matsumoto realizza nuove storie a fumetti, legate soprattutto al tema della guerra. In **Hard Metal** pubblicato nella collana "Big Comics", la crudeltà e la violenza della guerra sono espresse in tutta la loro potenza e negatività; per la prima volta si avverte la sensazione di totale impotenza dell'uomo nei confronti degli eventi da lui stesso scatenati. I personaggi risultano alienati dall'impossibilità di sfuggire a una morte sicura, assolutamente precisa e realistica. Il tema della guerra vissuta in questo modo viene ripreso anche negli otto volumi che compongono il suo lavoro successivo: **The Cockpit**, edito dalla casa editrice Shogakukan. Successivamente, sempre per la Shogakukan, Matsumoto realizza **Yotsu Gen Sekai** (Il quarto inizio del mondo) dove riprende gli iniziali temi fantascientifici, rivisti però in chiave più lirica. Nel 1980 realizza il film TV **Marin Snow no Densetsu** (La leggenda di Marin Snow) continuando la sua opera di denuncia sociale contro l'inquinamento e gli scompensi ecologici da esso derivati. La storia è basata sul conflitto fra gli abitanti della Terra e quelli del mare. Nel 1985 realizza **Halley no Kagami** (Lo specchio di Halley). Anche in questo cortometraggio i temi sociologici sono i protagonisti: nel futuro della Terra, segnata da una inevitabile sovrappopolazione e dall'esaurimento delle risorse, un uomo, una donna e un androide partono alla ricerca di un nuovo pianeta in cui vivere. Tra gli autori più attivi ancora oggi, Matsumoto è reduce da due fatiche 'animate' che lo hanno tenuto impegnato negli ultimi anni: **Ama**, la storia di una piccola ape e un OAV di **The Cockpit**, una delle sue storie belliche a fumetti tra le più famose.

Ginga Tetsudo 999 © L. Matsumoto/Fuji TV/Toei Doga

Sennen Joo © L. Matsumoto

La Rubrika del KAPPA

Che carnaio! Ma siete pazzi?!? Cos'era quella massa informe di gente che ho visto a Lucca? Da anni non si vedeva una mole simile di pubblico a una mostra del fumetto! Forse tutti hanno deciso improvvisamente che la crisi economica è finita? Sono venuto a fare un salto da quelle parti sabato 30 ottobre, e non sono nemmeno riuscito ad avvicinarmi allo stand della Star Comics per scroccare qualche paninozzo! Dato che non sono riuscito a procurarmi niente di persona, ho atteso i quattro Kappagaùrri della redazione nello Sgabuzzino del Terrore della Star Comics di Bologna e li ho aggrediti al loro rientro; li ho legati ben bene e stivati nel suddetto stanzino che - ahimé - la segretaria ha provveduto a rassettare e profumare, e mi sono appropriato di tutti i loro acquisti (così imparano). Fra le altre cose, mi sono ritrovato fra le falangi un paio di fanze, che vi vado a illustrare in men che non si dica. La primesima è **Realtà Virtuale**, che parla di manga e anime dall'inizio alla fine e che volutamente porta un titolo che non richiama nessuna nippoproduzione in particolare. Scartabellando al suo interno si trovano molti articoli, che sviscerano, sbudellano e ricuciono i manga, e in particolar modo quelli che vediamo o che vedremo in Italia. In più c'è anche un fumetto autoprodotto (bravi!) disegnato dalla stessa ragazza del *Disegno del Mese* di questo numero. Mo brév, mo brév... mo brév! Se siete interessati al suddetto malloppo di carta fanzinistica, rivolgetevi a Realtà Virtuale c/o Centro del Fumetto, via Oberdan 10, 57125 Livorno.

Passiamo alla secondesima, ovvero **Lodoss Magazine**, che parla sia di nippomanga che di americomix. Poteva mancare sul numero 0 di una fanza con tale titolo un articolo sulla più tolkieniana delle animazioni giapponesi? No! E infatti c'è. Numero di riscaldamento in attesa della prima vera uscita: se vi interessa, scrivete a Lodoss Magazine c/o Paolo Gattone, via Monte S. Gabriele 58, 28100 Novara. Eeee-hop!

Ah, nonostante non c'entri un cavallo con i manga, ho avuto anche modo di dare un'occhiata all'interessante malloppo prodotto dalla new-entry italiana **Draco Flamula**, un gioco di ruolo la cui scatola diventa come per magia (o per tecnologia transformer) lo schermo del master. Teneteli d'occhio, perché mi è stato riferito che stanno per preparare giochi di ruolo mangosi. Vedremo, vedremo...

Kano Jo no Omoide © Otomo/Kodansha

Passiamo alle notiziuole piluccose che i quattro Kappascoppiati hanno anticipato al numeroso pubblico della tensostruttura di Lucca dando (come al solito) spettacolo. Per quanto riguarda il mio amico **Gon**, sappiate che il primo numero di **Storie di Kappa** ha avuto così tanto successo che è quasi certa la pubblicazione di un secondo volumozzo con le avventure del famelico mangasauro; nel frattempo, per la stessa collana - che non dovete infilarvi al collo, ma leggere - in primavera uscirà in due parti **Orion**, la saga cyber-fantasy di quello scoppiato psichedelico di Masamune "Squadra speciale Ghost" Shirow. Farà parte della stessa *parure* anche zio Katsuhiro "Akira" Otomo con **Kano Jo no Omoide**, una raccolta di storie brevi fanta-otomiche che vi godrete in altri due volumi. Non vi basta? E allora, siore e siori, andiamo a presentare il quinto mensile manga targato Star, quello che - come dicono i Kapparedattori - sarà la "quinta punta della stella". In primavera sboccerà quindi **Techno**, (col 'CH', che fa più fico) che conterrà la richiestissima serie sgrrrmmbllghk... Ah-ehm... Mi mutizzano... Dicono che è meglio evitare di dire il nome ora: vabbé, vi terrò informati. **JoJo** è appena iniziato su **Action** (che successo! Solo alla mostra di Lucca ne sono state vendute quasi 4.000 copie), ma **Orange Road** e **Video Girl Ai** e **Video Girl Len** (sigh) finiranno nel novembre del 1994. A chi passeranno la staffetta? Per **Starlight** non posso dirvi niente perché i Kappaquattro mi stanno lanciando raggi protonici dagli occhi (sembra che abbiano una sorpresona in serbo), mentre **Neverland** avrà probabilmente una 'pausa' di sei mesi con una serie hard metal action per riprendere poi con... Masakazu Katsura, il papi di **Video Girl Ai**. Per quanto riguarda 'mamma' **Kappa Magazine**, in febbraio avrete il secondo **Kappa e mezzo** (il 20 e 1/2 per la precisione) tutto dedicato a grande richiesta a **Oh, mia Dea!** che sarà uno dei tanti numeri speciali di **Kappa** che inizieranno a uscire a mitraglia. Contenti? Volete proprio esultare? A partire da marzo, finito **Gundam 0080**, partirà il più recente **Gundam F-91** per la durata di altri cinque numeri e... attenzione! Il discorso Gundam non finirà così presto come tutti credono. Vi aspettiamo al varco l'anno prossimo, e ci verrete a raccontare se ne valeva la pena o no di aspettare tanto! Basta! Tenetemi o dico troppo! **Il Kappa**

Orion © Shirow/Seishinsha

E' lui, quel gaùrropode di un mangasauro di Gon! Sarà presto di nuovo fra noi? Spetta a voi deciderlo! © Tanaka/Kodansha

USHIO & TORA

di **Massimiliano De Giovanni**

Un tratto scomodo, un'ambientazione dalle tinte stranamente macabre, una storia essenziale per una serie che è arrivata in fretta al successo. **Ushio to Tora** ben rappresenta lo spirito fumettistico di questi anni Novanta, e l'autore Kazuhiro Fujita cavalca al meglio le mode, abbandonando i lustri delle armature scintillanti e gli ormai incontrollabili poteri arcani. Seppur basata sull'azione e i combattimenti, infatti, il procedere della narrazione è di tutt'altra natura rispetto agli stereotipi passati, e tutto procede a piccoli passi, per meglio sottolineare il pathos della storia. E' per questo che una serie come **Ushio to Tora** per certi versi potrebbe essere considerata la risposta della casa editrice Shogakukan al successo di *3x3 Occhi*. L'elemento comune tra Yuzo Takada e Fujita è proprio da ricercarsi nello spessore dell'intreccio narrativo rispetto alle pure e semplici evoluzioni grafiche del disegno. Solo i protagonisti e i mostri, attorno ai quali ruotano le vicende principali, godono di una minuziosa caratterizzazione, mentre le figure di contorno sono spesso appena accennate. Certe scelte volutamente grottesche, poi, si rivelano estremamente funzionali: il lettore non solo percepisce immediatamente quali sono i personaggi positivi, i soli in cui è possibile immedesimarsi, ma viene calato nell'horror più profondo e viscerale. Nonostante l'orrore fosse presente in moltissime produzioni degli anni Ottanta, per trovare possibili parallelismi con la serie di Fujita siamo costretti a viaggiare nel passato fino al decennio precedente, quando Go Nagai scioccava il pubblico giapponese con la crudezza dei suoi manga più cupi e violenti. La tensione che accompagna ogni pagina di **Ushio to Tora** è sempre seguita dalle nefandezze più incredibili, raggiungendo spesso situazioni addirittura *gore*. Non solo horror cerebrale o splatter gratuito, quindi, ma finalmente entrambe le componenti, dosate in una sapiente miscellanea. Per riuscire in questo non facile risultato, l'autore si aggrappa con forza alle tradizioni della sua terra, così ricca di leggende demoniache e personaggi mostruosi. Anche il protagonista viene immediatamente stravolto, nel corso della storia, da classico adole-

© Fujita/Shogakukan/Toho/Toshiba EMI

scente giapponese a spirito indemoniato, e questo non solo nel carattere. Il suo aspetto si vede conferire lineamenti ancora più marcati, due enormi occhi spiritati, una voce possente, quasi gutturale, e una lunga chioma che scompare quando il guerriero - abbandonata la potentissima lancia da battaglia - lascia che Ushio torni a decidere del proprio corpo.

Quando il plot rischia di cadere nel baratro della ripetitività, poi, Fujita si serve di nuovi comprimari, soprattutto ragazze, che contribuiscono a far crescere la tensione. Entrano così in scena Asako Nakamura e Mayuko Inoue, le prime ad accorgersi dell'invasione spettrale causata dall'amico, e quindi Saya Takatori, Reiko Haniyu e Yu Hiyama, protagoniste in seguito di quella che sarà la più bella saga di **Ushio to Tora** mai realizzata. Ushio è impossessato e come una belva impazzita vaga seminando morte e distruzione. La dea Je-Mei interviene allora per riportare la pace, ma è costretta ad affidare il rituale terreno dell'esorcismo alle più care amiche del ragazzo. Raggiunge così Reiko, Asako e Mayuko a Tokyo, Yu a Hokkaido, e Saya a Tonoshi, e spiega loro la missione: ognuna di esse dovrà strappare una ciocca di capelli a Ushio servendosi di un pettinino magico. Come è facile pensare, l'operazione si rivela più ardua del previsto, in quanto Ushio non è nemmeno in grado di riconoscere le giovani, ma alla fine tutto si aggiusta, grazie anche agli interventi miracolosi di Tora, nonché alla potenza di provetti 'ghostbusters' quali il tenebroso Hiyo e le due agguerritissime Hinowa Sekimori & Jun Moritsuna.

Il passaggio al mondo dell'animazione è per

TRAMA

Passato. Una creatura felina simile a una tigre, ma dotata di una forza ben peggiore, attacca e devasta ciò che la circonda accecata da una furia smisurata. Il solo a tenerle testa è un agile guerriero, che pare aver ereditato dagli antichi samurai la sacra arte del combattimento. Armato di una lancia indistruttibile inizia un corpo a corpo con l'animale, riuscendo a trafiggerlo e a imprigionarlo contro una roccia. Immobilizzato dalla punta della lancia al pesante macigno, il felino rimane in silenzio per secoli.

Presente. **Ushio Aotsuki** è un giovane e scapestrato apprendista in un piccolo tempio consacrato a Buddha, ma delle 'quattro sacre verità', fondamento della dottrina filosofico-religiosa orientale, non sembra poi curarsene molto. Tra i compiti del giovane, però, non c'è solo la ricerca individuale, ma anche lavori di manovalanza. E' proprio quando, armato di secchio e straccio, inizia a pulire l'impolverato magazzino, che si imbatte in quello che stravolgerà completamente la sua vita. Brancolando nel buio inciampa nella maniglia di una botola misteriosa: la curiosità è troppa, e la forza più che sufficiente ad aprirsi un passaggio, e a precipitare nei sotterranei. La visione che aspetta **Ushio** non è delle migliori: davanti ai suoi occhi c'è infatti **Tora**, il maestoso felino ancora imprigionato dalla lancia. A nulla vale fuggire e richiudere il passaggio, in quanto gli spiriti del male che erano stati imprigionati assieme a **Tora** hanno già invaso il nostro pianeta. Seguendo il celebre detto "se non puoi vincerli, unisciti a essi", **Ushio** tenta di allearsi con **Tora** e decide, rischiando, di liberarlo. Non appena impugna la lancia, però, il giovane si trasforma, incarnando anche nell'aspetto l'antico guerriero. Nel frattempo, i mostri insettiformi si uniscono in una sola, enorme creatura simile a un verme, costringendo i due nemici ad allearsi. Da lì in poi sarà una continua lotta per liberare la Terra dalla minaccia degli spiriti maligni. **MDG**

la serie un'ulteriore consacrazione: pensata inizialmente in sei OAV di mezz'ora ciascuno, la storia è stata presto ampliata di quatto nuovi episodi in videocassetta, l'ultimo dei quali è stato distribuito in Giappone a fine estate. Il character design del cartoon mitiga parecchio quanto di grottesco il manga poteva offrire, ma nel complesso è piuttosto fedele al tratto di Fujita, e la qualità dell'animazione è assolutamente nella media di questo genere di produzioni. E mentre il fumetto si appresta a superare trionfalmente la soglia dei quindici volumetti, si torna a parlare ancora di Ushio & Tora grazie al loro debutto nel mondo dei videogiochi e dei compact disc: un primato, questo, che solo i migliori possono vantarsi di raggiungere. Lunga vita a Kazuhiro Fujita, la storia del manga può vantare finalmente un nuovo, giovane maestro.

*Per tutti gli appassionati di console, due sequenze da **Ushio to Tora** nella versione Super Famicon.*
© Fujita/Shogakukan/Yutaka/Bandai

SINDROME DA VIDEOGAME

Nel novembre del 1992, quasi in contemporanea con l'uscita del primo capitolo delle avventure di **Ushio to Tora**, la Yutaka e la Bandai ne commercializzarono anche il videogame. Il gioco, programmato per la console Super Famicon (Super Nintendo), è un concentrato di pura azione, nel quale ogni giocatore può impersonare sia Ushio che Tora, in ben undici livelli. Il compito dei personaggi è naturalmente quello di distruggere il maggior numero di demoni e spiriti maligni; la grafica e le animazioni sono buone e il divertimento è assicurato. Questo, comunque, non è l'unico gioco ispirato a questa serie; ne esistono infatti uno per il Famicon (Nintendo Entertainment System) e uno per il PC Engine: il primo è un gioco d'avventura, sconsigliato a chi non conosce il giapponese, mentre il secondo è un formidabile *action-game*. **AP**

GAME OVER

Da in alto a sinistra: Sailor Venus, Tuxedo Kamen, Sailor Mercury, Artemis, Sailormoon, Luna, Sailor Mars e Sailor Jupiter.

Come promesso, eccomi qui a proporvi uno dei giochi di cui vi ho parlato nelle anticipazioni dello scorso numero. Quello che sto per presentare non può certo essere considerato un capolavoro, ma risulta divertente, soprattutto per l'originalità dei personaggi, visto che trattasi di deliziose fanciulle. Di cosa sto parlando? Ma naturalmente di

BISHOJO SENSHI SAILORMOON

Il gioco (disponibile per il Super Nintendo) risulta essere un normalissimo *picchiaduro* a scorrimento orizzontale come tantissimi altri presenti sul mercato (*Final Fight*, *Double Dragon*, *Batman Returns* e la lista potrebbe continuare pressoché all'infinito); al posto però di forzuti energumeni, volteggianti guerriere o uomini pipistrello, troviamo cinque ragazzine quattordicenni dotate di poteri magici e vestite di costumi derivati dalle divise scolastiche femminili giapponesi *sailor fuku* (*sailor* perché alcuni particolari sono ripresi dalle divise dei marinai; *fuku*, invece, è la parola giapponese per abito). Visto l'incontrastato successo della serie televisiva, non poteva non nascere il relativo videogioco, e soprattutto uno di questo tipo, dato che le suddette combattono con i poteri magici contro la malefica Queen Beril, sovrana del regno oscuro, e i suoi bellissimi ma perfidi generali. Si può giocare in singolo o in doppio scegliendo fra le cinque donzelle in costume: Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Jupiter e Sailor Venus. Ognuna di loro possiede due attacchi speciali e mosse combinate, e i tasti da utilizzare sono la croce direzionale per i movimenti, il pulsante Y per picchiare e il B per saltare. Combinando Y o B con il pulsante di direzione avrete diverse mosse di attacco, come calci volanti o schienate. Mantenendo premuto Y otterrete un attacco speciale di tipo A (potente, ma capace di colpire solo chi vi sta davanti), premendo contemporaneamente Y e B avrete un attacco di tipo B (meno potente, ma molto utile per sbarazzarvi dei nemici quando questi vi circondano); entrambi gli attacchi vi sottraggono energia, solo se li effettuate dopo essere stati colpiti. Il gioco si svolge in cinque differenti livelli (nel caso optiate per il livello più basso di difficoltà, ne avrete solo due a disposizione), ognuno dei quali è diviso in due parti; durante il percorso otterrete anche alcuni *power up* per ristabilire le vostre energie, incrementare il punteggio o avere armi speciali. Alla fine di ogni turno dovrete combattere contro un nemico più potente e dopo averlo sconfitto saprete la durata della vostra partita, i punti ottenuti, i danni subiti nonché una delle lettere da A (insufficiente) a E (ottimo) che simboleggiano il grado di riuscita della missione. Le animazioni e la grafica sono ben fatte, tranne che per alcuni fondali un po' scarni; belle anche le varie introduzioni ai personaggi, in cui le innocque ragazzine si trasformano nelle combattive Sailor Senshi. Simpatiche anche le voci digitalizzate quando usate i colpi speciali. nel complesso, un gioco simpatico ma senza pretese che troverete simile a una marea di altri titoli. Il vostro interesse per **Bishojo Senshi Sailor Moon** si esaurirà non appena lo avrete terminato con tutti i personaggi, e vi assicuro che ci vorrà pochissimo tempo. Ultima curiosità: se volete gustarvi la sequenza finale per intero, dovrete terminare il gioco utilizzando Sailor Moon a livello medio e difficile. Per concludere, vorrei segnalarvi un nuovo video game giunto ultimamente nelle sale giochi: **Kidoo Senshi Gundam** (un *beat-n'up* alla *Street Fighter II*) nel quale potete scegliere il Gundam RX 78 nella versione normale e rossa (quest'ultimo pilotato da Seira, ve la ricordate?), e una miriade di mobile-suit di Zion. Gioco carino ma niente di innovativo, utile per sfogarsi contro qualcuno senza picchiarlo direttamente, utilizzando missili e spade laser.

Andrea Pietroni

Eccole tutte e cinque in azione, le combattive Sailor Senshi: Sailor Moon, Sailor Jupiter, Sailor Venus, Sailor Mars e Sailor Mercury.

3x3 OCCHI: Protagonista della rivista **Kappa Magazine** sin dal suo esordio in edicola, il manga di Yuzo Takada è incentrato sulle avventure di Pai, ultima esponente della tribù dei triclopi, un popolo di creature dotate di un terzo occhio che conferisce loro poteri inimmaginabili. Il fine di Pai è quello di diventare un essere umano, così parte con l'immortale Yakumo alla ricerca della statua dell'umanità. Una saga dalle tinte fantasy, che in Giappone è stata trasposta con successo in animazione, per il mercato dell'home video.

OH MIA DEA!: Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy, che lo invita a esprimere un desiderio: per verificarne i poteri, il ragazzo le chiede di restare sempre al suo fianco. Con sua grande incredulità viene esaudito, ma la 'forza costrittiva' dell'incantesimo agisce affinché i due non vengano mai separati! Le cose si complicano quando Keiichi viene circondato da bellissime ragazze, non ultime Urd e Skuld, sorelle di Belldandy, che cercano in ogni modo di attirare la sua attenzione. Il manga di Kosuke Fujishima, che vanta un'ottima trasposizione animata in videocassetta, è serializzato mensilmente sulle pagine di **Kappa Magazine**.

BUON NATALE E FELICE KAPPODANNO!